•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Guías completas de juego para:
▪Faraón ▪Mortadelo y Filemón: La Máquina Meteoroloca

COMPUTER GAMING WORLD

Nº52 • Marzo• 2000
695 ptas. / 4,16 euros

Previews

- Tzar
- Pompeya
- Los Sims
- Invictus
- Devil Inside
- Theocracy
- Ford Racing
- Crimsom Skies
- Traffic Giant
- Armored Fist 3
- Crusaders of Might & Magic

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

Los nuevos proyectos del Software español

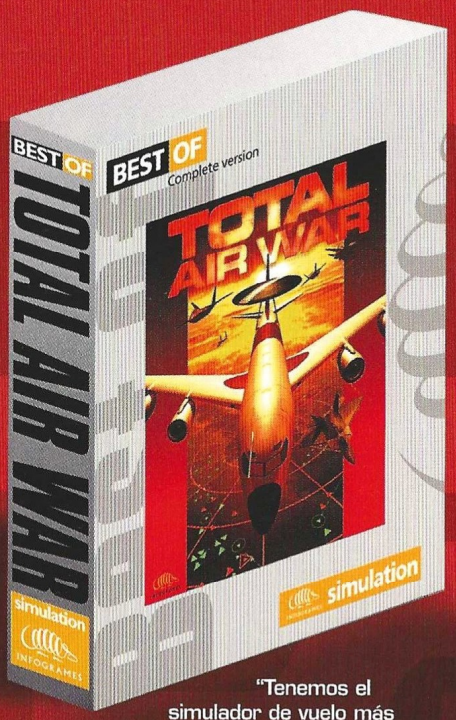
Los títulos que llevarán la producción nacional a la primera línea mundial

▪Blade ▪Commandos 2 ▪Heart of Stone ▪Grouch ▪Runaway ▪PC Ciclismo ▪Praetorians ▪La Prisión ▪Rally Racing Simulation y otros 10 nuevos juegos más

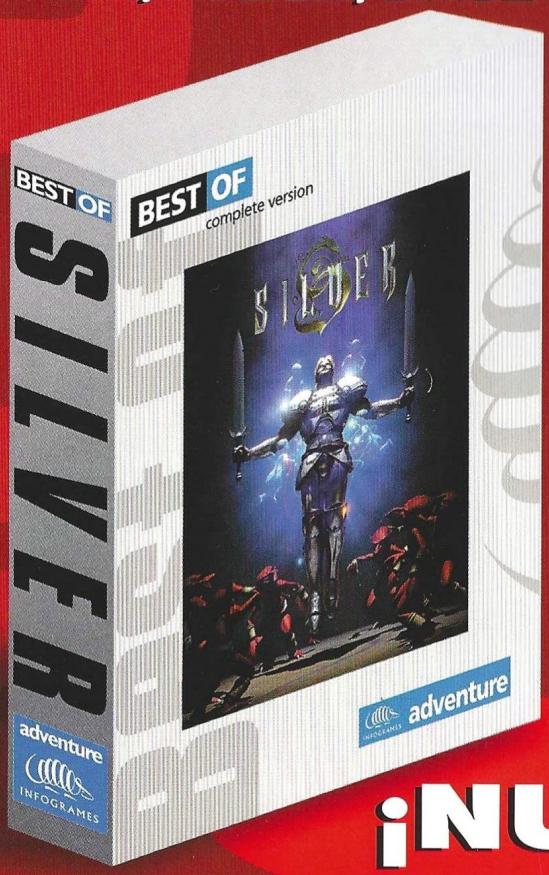
américa ibérica

Aquí Está Lo Mejor

DEPORTE, AVENTURA, ACCION, SIMULACION



"Tenemos el simulador de vuelo más completo que se ha visto jamás"
90% PC FORMAT



"Grande y grandioso."
"Una aventura absolutamente imprescindible".
CGW 4,5 sobre 5

"SILVER es una pequeña obra maestra, que augura un futuro tan brillante como su nombre"
90% MICRO MANÍA

OK PC GAMER: 93%

PC MANÍA: 92 sobre 100

FAMILY PC: 10 sobre 10
Juego recomendado

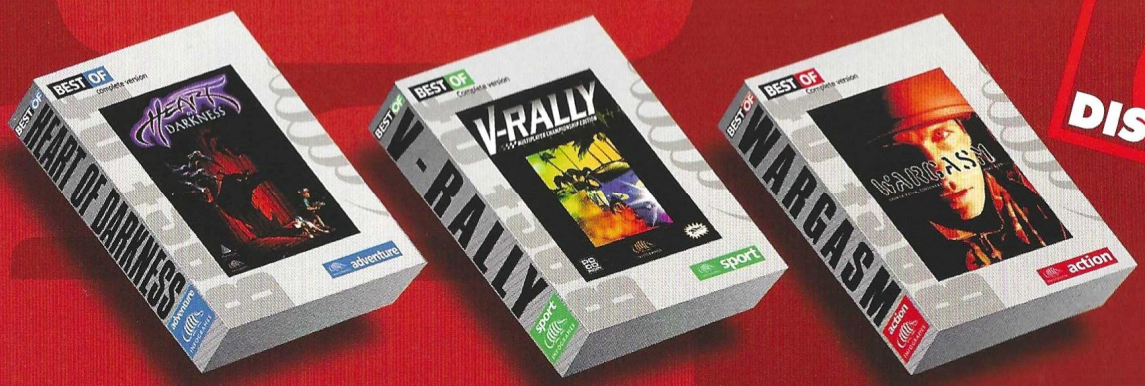
PC PLAYER: 90 sobre 100

HOME PC: 5 sobre 5
Juego recomendado

¡NUEVO!

¡Dos Nuevos Títulos de esta Gran Colección!

Gráficos espectaculares, Sonidos increíbles, Música perfecta
Los mejores Juegos en 3D



TÍTULOS YA DISPONIBLES

ABANICO

V-RALLY: © Infogrames Multimedia 1999 © Eden Studios. HEART OF DARKNESS: © AMAZING STUDIO - INFOGRAMES. All rights reserved. TOTAL AIR WAR: © 1998 Infogrames United Kingdom Limited. © Digital Image Design Limited. All rights reserved. WARGASM: © Infogrames United Kingdom Limited. © 1998 Digital Image Design Limited. Designed and Developed by Digital Image Design Limited. All rights reserved. Unauthorised copying, lending and resale by any means strictly prohibited. All other trademarks are acknowledged. Developed by Gigawatt Studios. Under distribution license from The Design League.

BEST OF Aventura
BEST OF Simulación
BEST OF Deporte
BEST OF Acción

PC CD ROM

INFOGRAMES
España

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Gustavo Higueruela, Alfredo Biurrun, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

VIA publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Barcelona: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

ARI Asociación de Revistas de Información

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Furia española

Sinceramente, es un verdadero orgullo y un placer anunciar a través de estas líneas, que en este número que tenéis entre las manos hemos abordado el que creo es el reportaje más largo que jamás hemos realizado, y que éste está dedicado ni más ni menos que a los nuevos proyectos del software español. Y lo mejor no es que le hayamos destinado más de 30 páginas, ni que haya más de 20 nuevos juegos por ser editados a lo largo de este año y el siguiente por 6 compañías diferentes... lo mejor es la fabulosa pinta que tienen la mayor parte de todos esos proyectos.

Por ello a la hora de titular estas líneas era casi inevitable recurrir al tópico, y aunque he optado por la "furia española" bien podría haber elegido otras opciones como "la nueva Armada Invencible" o cosas por el estilo. Aunque la verdad es que estuve tentado de renunciar a ello en parte por lo del tópico de la "España cañí" y en parte por que podía sonar a bravuconada. Si al final he optado por el tópico ha sido a propósito, y no por otra cosa que por revindicar –espero que no se malinterprete lo que voy a decir– lo español frente a lo que nos viene de fuera: y es que tanto en este sector como en otros (música, cine) ha habido un largo periodo de tiempo en que cualquier cosa realizada en nuestro país se infravaloraba independientemente de su calidad sólo por estar hecha en España, y a la inversa, algunas cosas que venían de fuera se sobrevaloraban –a menudo injustamente– solo por venir de más allá de nuestras fronteras.

Commandos, de Pyro Studios, fue sin duda el revulsivo para que el software español se revalorizara tanto dentro como fuera de nuestras fronteras, pero lo cierto es que si hubiera sido un hecho aislado al final de poco habría servido. Por fortuna no ha sido así, y su testigo lo han recogido no sólo su continuación, Commandos 2, sino otros proyectos de la envergadura de Blade, Runaway, Heart of Stone, Praetorians, Grouch, La Prisión o Rally Racing Simulation, por citar algunos de ellos.

Todo indica que estamos abocados a una nueva Edad de Oro del software español, y está vez es muy probable que sea más duradera que la que se vivió durante el reinado de los ordenadores de 8 bits, entre otras cosas por que iniciativas como la de Stratos están dando lugar a un enorme campo de cultivo que abastecerá de programadores a las compañías de mayor solidez.

Como siempre que se hace un repaso a un determinado campo, es fácil que se queden nombres en el tintero. Desde aquí pido disculpas por adelantado a aquellas compañías que puedan estar elaborando juegos en nuestro país, y que por nuestro desconocimiento no hayan sido incluidas en este reportaje. Y también desde aquí les invito a remitirnos información de sus proyectos para que se la podamos ofrecer a nuestros lectores.

Jose Emilio Barbero

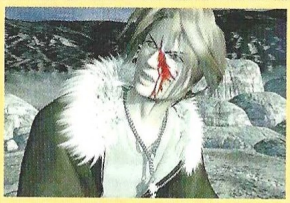
Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 52 • MARZO • 2000

En portada:

Señores pasajeros: abróchense los cinturones, están a punto de entrar en la nueva Edad de Oro del software español. Un detenido paseo por el extenso reportaje que le hemos dedicado a este tema les llevará a conocer mundos de ensueño, contenidos en juegos como Blade, Commandos 2, Runaway, Heart of Stone, Praetorians, Grouch, Rally Racing Simulation....



Final Fantasy VIII

Battlezone II

Messiah

REPORTAJE

Los nuevos proyectos del software español. 32

Ha pasado mucho tiempo desde que el primer reportaje acerca de los juegos producidos en España ocupó las páginas de nuestra revista. Desde entonces hasta el día de hoy, las circunstancias se han precipitado, y tras un no muy corto período de letargo, la ilusión renace de nuevo para llegar hasta nosotros convertida en juego para PC. No obstante las dificultades, muchas y muy buenas han sido las perspectivas que hemos tenido oportunidad de atisbar desde el ojo de nuestra cerradura. Ojalá podamos llegar a disfrutar las tentadoras promesas que nos llegan de la mano de Rebel Act, Pyro Studios, Dinamic Multimedia, Hammer Technologies, Stratos, FX Interactive y de Ubi soft.

AVENTURA/ROL

Final Fantasy VIII 66

Nueva entrega, mismo juego. Que los fenómenos extraños ocurren de la forma más inverosímil, cada vez es más frecuente. En el caso del juego que nos ocupa, no cabe duda que es otra de las incógnitas que proliferan dentro del panorama de los juegos para PC. Y es que los éxitos no discurren paralelos, como si el uso de distintas plataformas ofreciera distintos resultados: y es que mientras el éxito se acumula en el mundo de la consola, la saga Final Fantasy no acaba de calar hondo en el PC. La historia engancha al jugador, gráficos de calidad acompañan la historia, pero la forma de llevar a cabo los combates, desluce un juego que podría llegar a ser una de las estrellas más brillantes del firmamento.

ESTRATEGIA

Battlezone II: Armored Commander 68

El retorno de un clásico. Desde que la primera parte de esta saga nos transportase hasta la batalla global entre las diversas naciones que poblaban la Tierra, ha pasado mucho tiempo y las cosas han cambiado. Ahora, amenazados por un peligro que proviene del espacio exterior, los países que tan encarnizada lucha protagonizaron hace tiempo, están unidos. No sabemos cuantos planetas controlan los Scions, pero las armas con las que contamos pueden llegar a proporcionar la victoria a nuestra raza imponiéndose a los alienígenas. Cualquier tipo de clima y una multitud de mundos extraños tendrán cabida en este juego que nos llevará a recorrer planetas con pocas formas de vida amigables...

Alien Nations 72

La dificultad de convivir. Debido a un descuido imperdonable, las circunstancias desatadas en la superficie de uno de los planetas que componen un sistema solar muy lejano, harán que varias especies alienígenas diferentes tengan que convivir, luchando cada una de ellas por su supervivencia. Así comienza este juego de estrategia en el que cada una de las razas aportará sus singulares características a las circunstancias que se vayan desarrollando en el juego. Esta vez, la dificultad añadida de los escasos recursos del planeta, pondrá en serios aprietos las habilidades del jugador, dado que cada grupo de seres tendrá diferentes necesidades.

Majesty: Sovereign of Ardania 74

Estilo de estilos. Ladrones, trolls, perversos hechiceros, muertos vivientes y toda clase de criaturas nacidas de la abominación, pueblan un universo casi indescriptible que hará las delicias de los jugadores más apasionados del mundo de la estrategia. Con los recursos inmersos en una grave ausencia y dificultades añadidas a tu reinado, tales como el hecho de tener que reconquistarlo provincia a provincia, tomarás la figura de un rey desolado por las desafortunadas situaciones a las que deberá hacer frente. Sus creadores dicen que es uno de los mejores juegos de estrategia, pero eso tendrás que averiguarlo tu mismo... Antes puedes dejarte guiar por el contenido de nuestro artículo.

ACCION

Messiah 76

El ángel exterminador. Se trata de uno de los títulos que más expectación han levantado desde que se tuvo noticia del proyecto para su futura producción. Después de muchos meses de espera, y tras el último retraso sufrido, que volcó su lanzamiento desde las pasadas Navidades hasta las fechas en que ahora nos encontramos, por fin tenemos ante nosotros la oportunidad de probar este supuesto manjar de manjares. Y todo porque a un pequeño querubín se le ocurrió intentar hacer justicia en la Tierra... Y es que algunos no comprenden que la juventud es muy impetuosa aunque se tengan algunos centenares de años. Original y emocionante, Messiah se perfila como una de las grandes estrellas del mes en que entramos.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Lucky Luke 80

El implacable brazo de la ley. Esta nueva entrega, nos acerca al mundo del famoso personaje de los dibujos animados, que ha estado ausente por mucho tiempo del panorama de los juegos para PC. Desde que saliera la primera versión hasta hoy, han pasado demasiados meses, pero la espera ha merecido la pena, dado que podremos participar en las aventuras de nuestro héroe de una forma más interactiva. Los escenarios, a pesar de tener la misma filosofía que los del juego anterior, nos ofrecen unas semi-falsas 3D que dan más vida y color al juego. No obstante algunos de estos cambios, seguiremos bajo los auspicios de un típico juego de plataformas.

Demolition Racer 82

La carrera de la chatarra. Se trata de un juego de carreras de coches en donde se te permitirá llevar a cabo las mayores burradas que puedas imaginar. El juego ofrece la posibilidad de destrozar toda clase de vehículos a lo largo de una carrera a tal efecto en donde las más salvajes artimañas servirán como medio para llegar a un determinado fin. Es decir: con tal de ganar, podrás destrozar los coches de cuantos contrincantes quieras, pero ¿y si además de servir esa circunstancia para darte ventaja, fueses regalado con un premio dependiendo del alcance de los destrozos que lleves a cabo? Y es que además, tendrás que llegar a conducir hasta en sentido contrario en determinadas ocasiones... ¡Brutal!

Toy Story 2 84

La odisea de Buzz. Woody, el juguete preferido de Andy, ha sido puesto en el mercadillo de su casa por error. Un desalmado lo roba, y después intenta venderlo a un coleccionista de juguetes japonés: resulta que el vaquero forma parte de una edición especial de juguetes muy rara, lo que le ha llevado a convertirse en una rara pieza muy codiciada. Desde el momento de su desaparición, el resto de los protagonistas de la primera parte de Toy Story, ponen manos a la obra para intentar devolver el juguete a la habitación de Andy, antes que est vuelva del campamento donde está pasando unos días. Este juego de acción en 3D está basado totalmente en la película y contiene animaciones sacadas del film para hilar la historia. Así, en el más puro estilo "bichos" Disney vuelve a ofrecernos un refrito cubierto de deliciosa propaganda para hacerlo más atractivo al paladar.

Renegade Racers 86

Carreras sobre asfalto licuado. No es el primero de su raza, pero este juego de carreras de vehículos anfibios, capaces tanto de desplazarse sobre superficies rígidas como por el agua, utiliza el mismo concepto usado en títulos tan famosos como Rollcage, en donde la victoria era un bien que podía conseguirse, sobre todo, si estuviéramos constantemente intentando desbancar a nuestros contrincantes. EL concepto de juego es bien sencillo: unos iconos aparecen a lo largo de los circuitos. Nosotros nos beneficiamos de lo que contienen, y usamos esas "mieles" en detrimento de los demás participantes. La única variante respecto a las carreras que discurren sobre superficies firmes, será el hecho de navegar sobre agua la mayor parte del tiempo: sus vaivenes harán presa en nuestros nervios...

DEPORTES

NHL 2000 88

Demasiado de la misma cosa. No cabe duda que los juegos van evolucionando a medida que las condiciones tecnológicas lo permiten, pero en el caso de NHL, Electronic Arts se ha limitado a pulir la última versión de este título, para ofrecernos algo así como un disco de misiones, si de un juego de estrategia o un simulador de vuelo se tratara. No obstante, podremos observar que el realismo del juego ha sido incrementado, que los porteros no son capaces de parar todo lo que se les avecina, y que existen ciertas deficiencias en el ajuste del tiempo de reacción cuando usamos la facultad de jugar a través de Internet. No deja de ser un buen juego, y sus gráficos están más que bien, pero no es menos cierto que pocas cosas añade respecto de su predecesor.

SIMULACION

Flight Unlimited III 90

Alas para la libertad. Para quienes amen el mundo de la aviación, pocos de entre todos los modelos civiles de aviones que podamos contemplar en este juego, les sorprenderán. Pero para aquellos que estén dando los primeros pasos dentro de este mundillo, tendremos que advertir que pueden encontrar desde veleros para practicar el vuelo planeando, hasta aviones con un motor sobre la cabina de pilotaje. Aunque parezca mentira, se trata de un simulador de vuelo divertido, y a pesar de sus buenos gráficos fotorrealistas, los límites impuestos a los escenarios, así como el poco detalle usado a la hora de representar el interior de las cabinas, son elementos que podrían haber sido tenidos en cuenta para mejorar el juego.

secciones

8 Léeme.bat

En nuestro afán por informar sobre todos aquellos aspectos referidos al mundo de los juegos para PC, ninguna noticia con un mínimo de importancia dejará de estar presente en nuestras páginas. En esta sección de breves encontrarás lo que necesites para estar al día en todo momento.

12 Interfaz

Nuestra sección está abierta a cuantas posibilidades seáis capaces de concebir. Todas vuestras dudas tendrán cabida en nuestro espacio dedicado especialmente a los consejos para terminar los juegos en donde os hayáis quedado sin recursos. Podéis hacernos llegar todas vuestras consultas durante los 365 días del año.

13 Zona Alfa

Dos prometedores títulos que se encuentran en fase de producción, serán analizados este mes para deleite de nuestros sentidos. La estrategia llevada al límite en 3D con impresionantes imágenes, y la sobrecogedora existencia de un mundo también tridimensional en donde el rol se desarrolla a sus anchas, ocupan toda nuestra sección.

19 Zona Beta

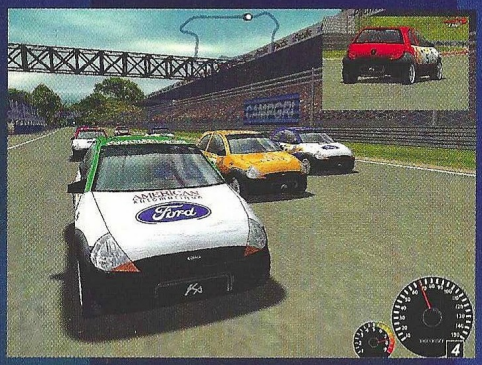
Nada más y nada menos que dieciséis juegos, serán los que podremos disfrutar dentro de poco. Zona Beta está dirigida a los títulos cuya aparición en el mercado es inminente. Se avecinan grandes acontecimientos a las puertas de la primavera y esperamos poder disfrutar de todos ellos durante el verano. Casi todos los géneros se verás representados en magníficas producciones.

98 Top CGW

Vuestros votos serán el baremo utilizado mes a mes para completar la imagen del termómetro nacional respecto de los juegos. Aunque las primeras posiciones se mantienen, se están produciendo cambios importantes en la base de esa pirámide, que afectarán a resultados posteriores. No olvides mandarnos tu voto, y déjate aconsejar por nuestra lista si pretendes adquirir un buen título: al fin y al cabo no son más que las recomendaciones de todos a quienes les gusta jugar.

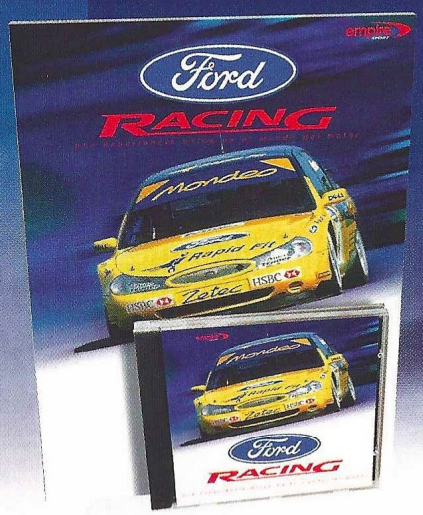
NASCAR RACING 2 es el título que os regalamos este mes. En la página 96 encontrarás las instrucciones de instalación y uso, tanto del juego, como de las demos y los top secret interactivos.

Diferentes tipos de campeonatos: opens y restringidos



12 modelos Ford en 10 circuitos urbanos y de carreras

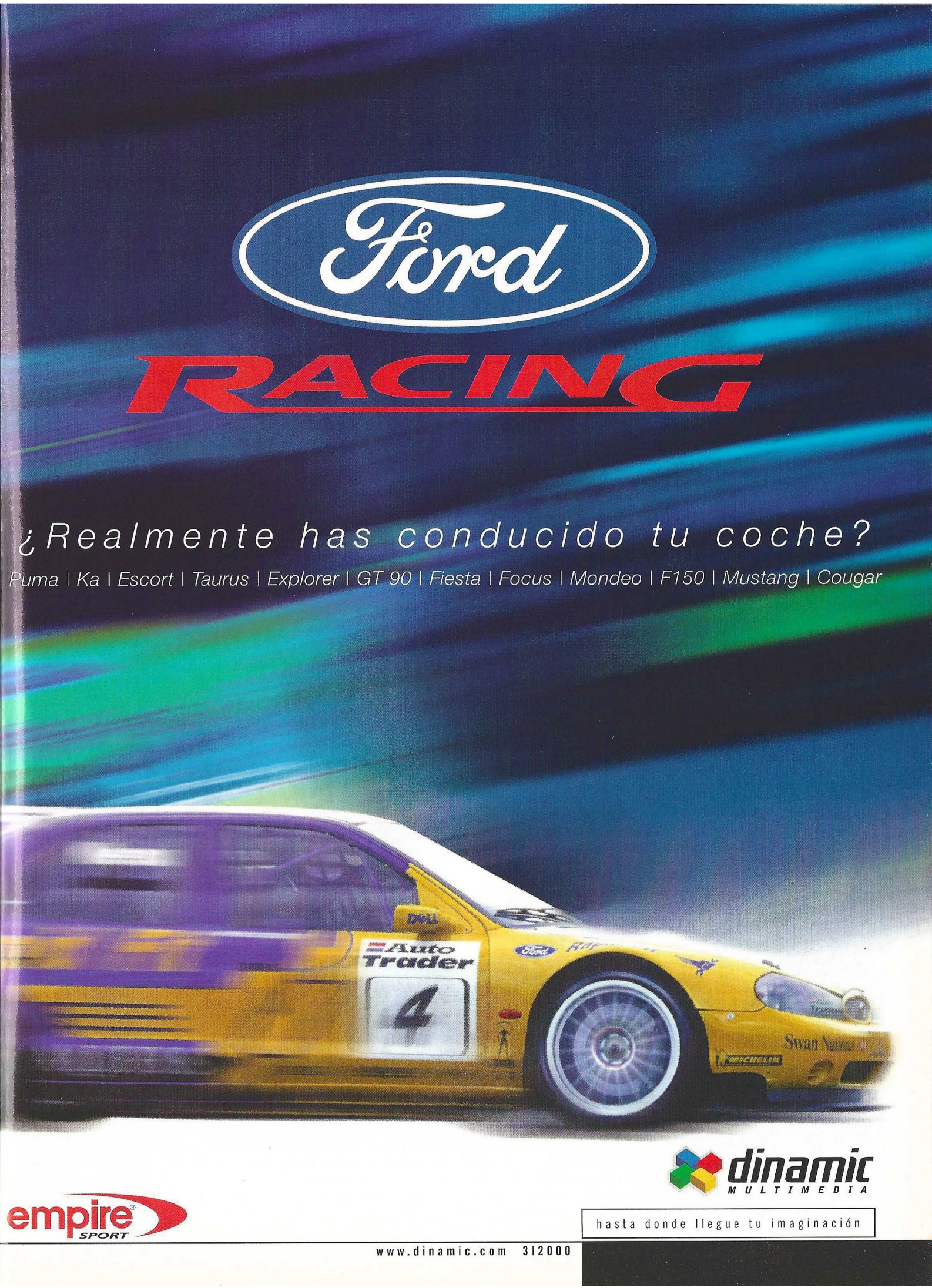
Distintos niveles de dificultad para una conducción más realista

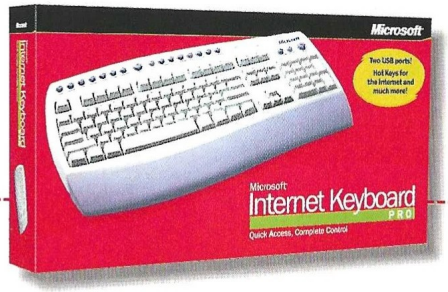


una experiencia única en el mundo del motor

por sólo 2.995 Ptas

© FORD MOTOR COMPANY. LAS MARCAS FORD HAN SIDO UTILIZADAS CON LICENCIA DE FORD MOTOR COMPANY. Publicado por Empire Interactive. Empire es una marca registrada de Entertainment International (UK) Ltd. Editado por Dinamic Multimedia, S.A. con licencia de Empire Interactive.


Ford
RACING
¿Realmente has conducido tu coche?
Puma | Ka | Escort | Taurus | Explorer | GT 90 | Fiesta | Focus | Mondeo | F150 | Mustang | Cougar
DELL
Auto Trader
4
Swan National
MICHELIN
dinamic
MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
empire SPORT



Un teclado fácil de usar

Microsoft no cesa en su empeño de hacer todo un poco más sencillo al usuario. La cantidad de periféricos que mes tras mes llegan es increíble, tanto para sacar el máximo partido a nuestros juegos como al resto de las aplicaciones más comunes. En esta ocasión nos presentan un nuevo teclado, bautizado con el nombre de Internet Keyboard Pro. Como su propio nombre indica, este teclado simplifica de un modo increíble todo aquello que tiene que ver con la navegación en Internet y el uso del correo, además de muchas otras cosas. Este teclado cuenta con, además de lo que es habitual en un dispositivo de su estilo, con diecinueve botones completamente programables, para que el usuario sea el que tiene la última palabra a la hora de satisfacer todas y cada una de sus necesidades. Tendremos un botón que proporciona acceso directo a Internet y otro para el correo, de modo que no será necesario ir a buscar el icono pertinente. También cuenta con un regulador de volumen y un acceso al reproductor de CD, así como dos puertos USB, integrados perfectamente en el teclado, que está provisto de apoya manos ergonómico.

Los requisitos que necesitamos en nuestro equipo para poder incorporarle este accesorio son completamente irrisorios: 486 o Pentium con 16 MB de RAM, Windows 95/98 o Windows NT, puerto PS/2 y USB, CD-ROM y 35 MB de espacio libre en disco duro para IntelliType Pro.

Este teclado ya está disponible y su precio es de 9.990 pesetas (IVA incluido).

Más títulos de Hammer

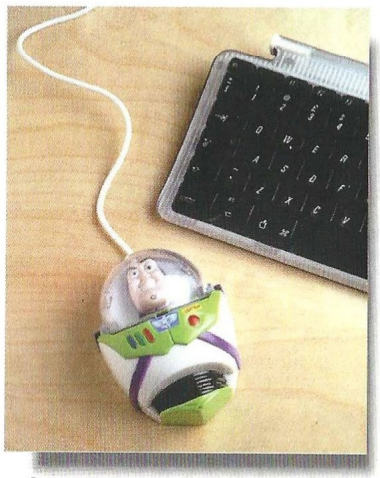
Hammer Tecnologies ha anunciado la salida a la venta de dos Packs a un muy buen precio y un juego por separado. Los Packs son Megagames 1 y Megagames 2. En el primero de ellos, encontraremos dos juegos de gran calidad, Emergency y Knights & Merchants. En Emergency tomaremos el papel de los siempre valerosos bomberos, así como de la policía y médicos. El juego opta por la estrategia, teniendo que personarnos allá donde ocurra una catástrofe, bien sea un incendio o un accidente aéreo. Knights & Merchants es también un juego de estrategia basado en la época medieval, en el que, además de crear un gran ejército, tendremos que construir calles, escuelas e incluso minas de oro y carbón.

Megagames 2 también contiene dos grandes juegos, Earth 2140 y Roborumble. Earth 2140 es un juego de estrategia con grandes dosis de arcade en el que tendremos que luchar por el control del planeta tierra. Dispondremos de 24 tipos de edificios diferentes, 8 unidades de combate y más de una treintena de vehículos. Roborumble es también un juego de estrategia, pero en esta ocasión es estrategia 3D en tiempo real, lo que da un aire distinto a todo lo que ocurre en pantalla. El control de todas las unidades es muy sencillo, de modo que no costará habituarse a él.

Por último tenemos Mad Trax, un juego de carreras futuristas de impecable factura técnica, en el que podremos y deberemos acabar con nuestros competidores para lograr la victoria. Los dos Packs y este juego tienen un precio de 2.995 pesetas.

Buzz Lightyear en tus manos

Y nunca mejor dicho, ya que tras el estreno de la película en nuestro país, podremos encontrar en cualquiera de las 19 tiendas exclusivas de The Disney Store un ratón de este personaje tan simpático, compañero del protagonista en Toy Story 2. El ratón representa de un modo perfecto al intrépido Buzz, haciendo mucho más agradable el uso del ordenador a un niño.



Para poder utilizar este ratón en nuestro ordenador, sólo tenemos que contar con Windows 3.1 o 95/98, un puerto de ratón PS/2 o un puerto en serie abierto de 9 pins y un microconmutador de 2 botones.

El ratón estará disponible desde principios de marzo por tan sólo 3.695 pesetas.

Nueva imagen para los títulos de Dinamic

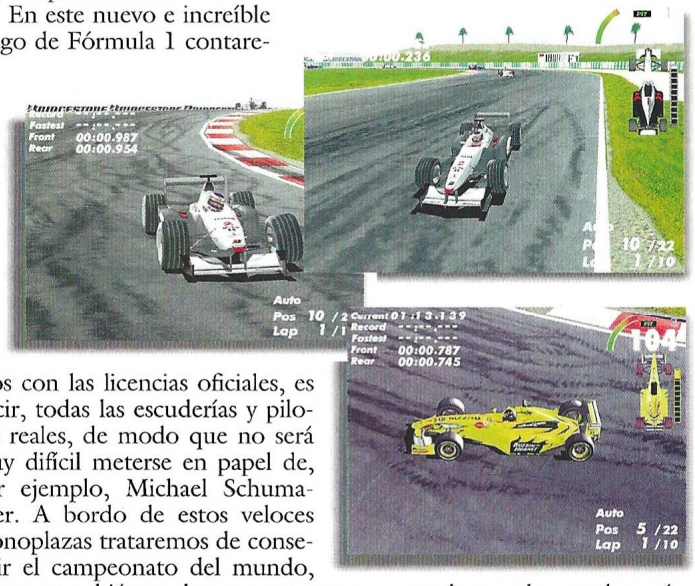
Como todos sabréis, Dinamic siempre se ha caracterizado por ofrecer títulos a un precio muy asequible. Dentro de muy poco, la imagen de los juegos, así como el precio de estos, sufrirá un ligero lavado de cara. En lugar de ofrecer el juego en un simple envoltorio con un póster en su interior, Dinamic ha optado por dar una imagen mucho más profesional y

cuidada. Los juegos vendrán ahora dentro de una caja de cartón barnizado mucho más atractiva a la vista que lo que venía siendo habitual. Como decimos, el precio también sufrirá un ligero cambio, aunque afortunadamente no será excesivo. Ahora, los juegos costarán 3.995 pesetas en lugar de 2.995. El primer juego que se comercializará con este nuevo "look" será MultiSim, un Pack con tres de los mejores simuladores de vuelo de la última década, como Apache-Havock, Flying Corps Gold y F/18 Korea: FF.AA. Españolas.

El gran circo de la F-1

Uno de los juegos de Fórmula 1 más aclamados por los usuarios de Nintendo 64 llega ahora a nuestros ordenadores dispuesto a arrasar. Se trata ni más ni menos que de F-1 World Grand Prix, programado por Video System y Eidos, que será distribuido en España por Proein.

En este nuevo e increíble juego de Fórmula 1 contaremos con las licencias oficiales, es decir, todas las escuderías y pilotos reales, de modo que no será muy difícil meterse en papel de, por ejemplo, Michael Schumacher. A bordo de estos veloces monoplazas trataremos de conseguir el campeonato del mundo, aunque también podremos optar por un modo arcade, mucho más sencillo y dinámico que el modo simulación. Toda una muestra de lo que debe ser un juego de F-1.



Novedades de Havas

Después de las Navidades, lo más normal es un descanso en la industria de los videojuegos; todo se relaja y hasta dos o tres meses más tarde nadie comienza a poner la maquinaria al máximo. Por lo visto, en Havas no han tenido suficiente con la cantidad de juegos con que nos han asombrado en los pasados meses, así pues, nos presentan otros dos.

Uno de ellos es Liath, una fantástica aventura que se desarrolla en la ciudad de Azeretus, en la que, no se sabe de qué modo, se ha alterado el curso del tiempo, de tal modo que una vez se entra en ella no se puede escapar. Tendrás que resolver infinidad de enigmas para poder regresar al lugar que perteneces.

Esta fantástica aventura estará completamente traducida al castellano y la podréis encontrar en Marzo.

El otro título que ya está disponible es Warcraft II Battle Net, con el que podrás jugar a través de Battle.net. Entre sus múltiples posibilidades, resalta el poder jugar en tiempo real con hasta ocho jugadores de cualquier rincón del planeta. También está en castellano.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Arcanum *Sierra Studios*	*09/00*
Blair Witch Project *GOD*	*09/00*
Duke Nukem Forever *3D Realms*	*11/00*
Dungeon Siege *Microsoft*	*10/00*
Icewind Dale *Interplay*	*05/00*
Might and Magic: Day of the Destroyer *3DO*	*09/00*
The Longest Journey *FunCom*	*05/00*
The Real Neverending Story *Discreet Monsters*	*04/00*
Throne of Darkness *Sierra Studios*	*05/00*
Warlords: Battlecry *SSG/SSI*	*03/00*

Teletipo

La compañía japonesa Capcom, artífices de la saga Resident Evil entre otras, ha anunciado que está preparando para PC una versión de uno de sus títulos más recientes para PlayStation. Se trata de Dino Crisis, en el que tendremos que escapar de una isla plagada de dinosaurios.

El tan traído y llevado Furballs de Acclaim, ha decidido cambiar su nombre. El nombre definitivo será FurFighters, y esperan lanzarlo antes del verano.

Sierra ha anunciado que se está preparando una expansión para Homeworld, el juego de estrategia espacial en 3D de Relic. La expansión recibirá el nombre de Homeworld: Cataclysm, e incluirá 17 nuevas misiones. Está previsto que salga a la venta este verano, eso sí, en los E.E.U.U.

Microsoft acaba de anunciar que comercializará un kit de desarrollo para Flight Simulator 2000, de modo que cada uno pueda hacer sus propios escenarios. El lenguaje que empleará será el C++.

Todos los que disfrutéis con los cómics, así como con los juegos, tenéis una cita en Hobbyland, los días 17, 18 y 19 de Marzo en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid.

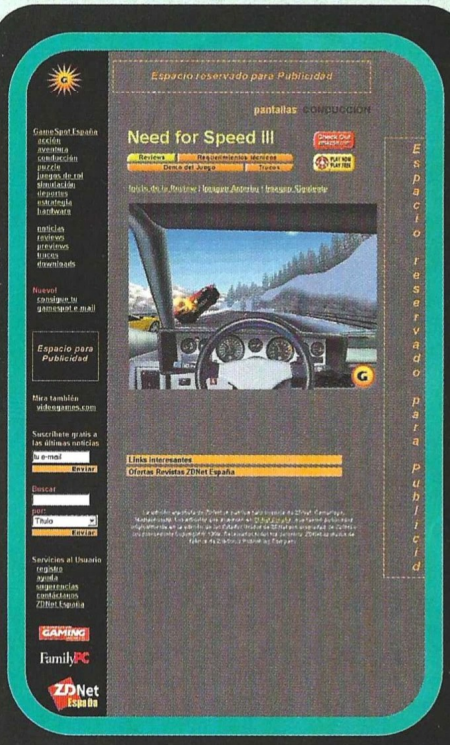
La diversión yo

GAMESPOT
España

es el sitio web de acceso gratuito más importante con toda la información para juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet.

En **GameSpot España** los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos, tanto de los juegos de mayor actualidad como de grandes éxitos del pasado.

ACCION
AVENTURA
CONDUCCION
PUZZLE
ROL
SIMULACION
DEPORTES
ESTRATEGIA



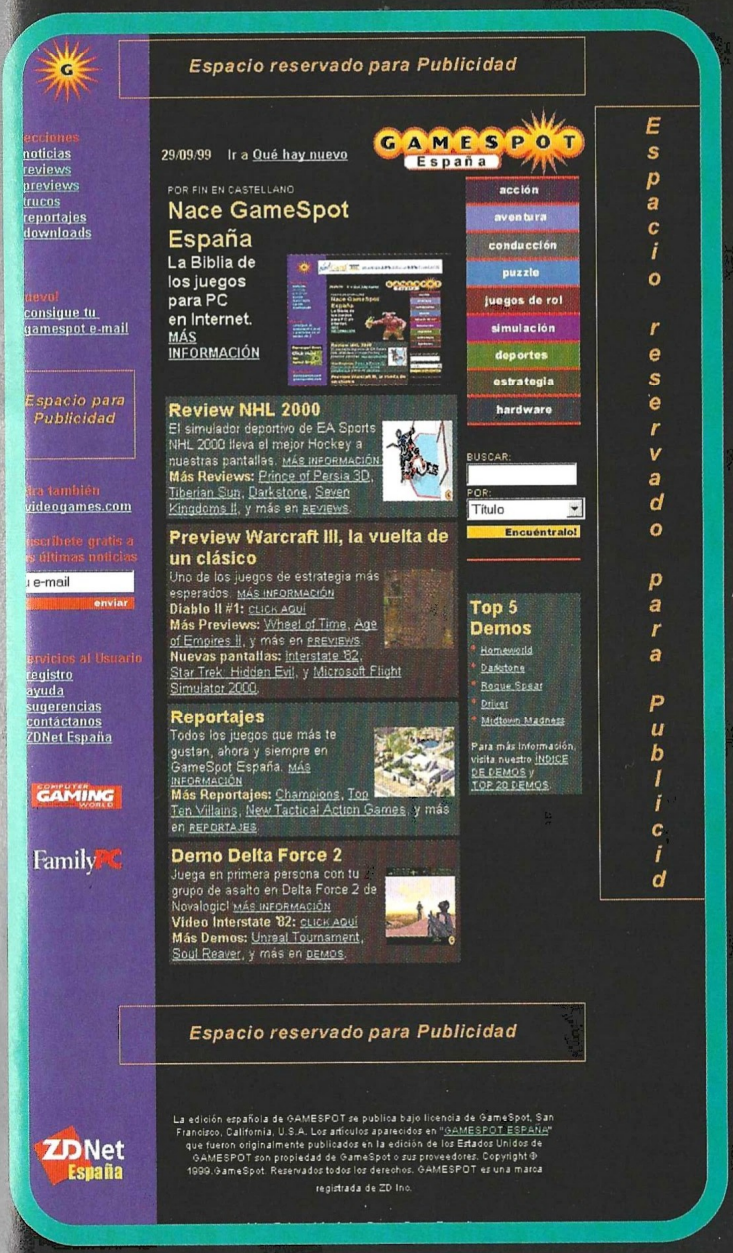
GameSpot en un sitio en constante actualización y sus contenidos crecen día a día, satisfaciendo las necesidades de información de los jugadores más exigentes.

GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

www.gamespot-es.com

tiene su web

LAS SECCIONES DE GAMESPOT



Noticias

Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews

Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews

Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos

Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes

Amplios reportajes con contenido variado.

Demos

Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com

Amigos de CGW. Necesito ayuda para la primera parte de Atlantis The Lost Tales. Estoy en una especie de pasadizo en donde se encuentra una especie de reloj y un león. Cuando me dieron la oveja, formularon un acertijo: "Alimenta al monarca cuando la luz del día haya vencido a la oscuridad de la Atlántida". ¿Qué hago?

Fco. Javier Moreda, *Fabero del Bierzo (León)*

Esa especie de reloj que dices, es en realidad un planetario. El acertijo consiste en dar la oveja al león cuando consigas poner en línea el Sol, la Luna y Atlantis en la Tierra, que es el punto amarillo sobre el planeta, trazando una diagonal que atraviese los tres cuerpos celestes. Ten cuidado al manejar los controles porque son extremadamente sensibles y sólo conque un punto no coincida te será negada la solución. Sabrás que lo has hecho bien porque todo el planetario se iluminará.

Estimados amigos: tengo problemas con Populous The Beginning y necesitaría que me facilitáseis alguno trucos. Gracias.

Mborges, *Correo Electrónico*

Pulsa TAB + F11 al mismo tiempo. Aparecerá una caja en cuyo interior tienes que teclear "byrne" + ENTER para activar los trucos. Durante el juego pulsa TAB + F3 y tendrás todos los hechizos. Si quieres todos los edificios pulsa TAB + F4, y TAB + F5 si quieres todo el maná.

Estimados amigos, me gustaría que me ayudaseis a terminar el juego Reah. No doy con la solución en las Torres de Hanoi.

Pascual Pérez, *Correo Electrónico*

Si consideramos que DERECHA es: D / IZQUIERDA es: I / ABAJO es: A. Si AD será que de abajo lo paso a la derecha. Si pongo AD será que de abajo lo paso a la derecha. Solución a la primera vez. Si salen solo dos cuadrados: DA, DI, DI / Si salen tres: DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI / Si salen cuatro: DA, DI, AI, DA, ID, IA, DA, DI, AI, AR, ID, AI, DA, DI, AI
Solución a la segunda vez (con cinco): DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI, DA, IA, ID, AD, IA, DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI, AD, IA, ID, AD, AI, DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI.
Solución a la tercera vez (con siete): DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI, DA, IA, ID, AD, IA, DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI, AD, IA, ID, AD, AI, DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI, DA, IA, ID, AD, IA, DI, DA, IA, ID, AD, AI, DI, AD, IA, ID, AD, IA, DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI, DA, IA, ID, AD, IA, DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI, AD, IA, ID, AD, AI, DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI, AD, IA, ID, AD, IA, DI, DA, IA, ID, AD, AI, DI, AD, IA, ID, AD, AI, DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI, DA, IA, ID, AD, IA, DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI, AD, IA, ID, AD, AI, DI, DA, IA, DI, AD, AI, DI.

Soy Marisa y me gustaría saber si, para jugar la segunda parte de Atlantis es necesario haberse jugado la primera. Es que me han regalado Atlantis II. Gracias.

Marisa Torrecilla, *Barcelona*

Es evidente que la historia que se desarrolla en la saga de Atlantis, tiene un principio, como casi todas las cosas... No es necesario haber jugado la primera, pero te costará mucho más entrar en la trama de esta saga que si juegas estos títulos por orden. En Atlantis se desarrolla una compleja historia que compromete fuerzas muy poderosas. Es un reto para tu ingenio, y, a pesar de todo, no te aconsejamos que obvies la primera parte antes de ponerte con la segunda. En cualquier caso jugar los dos es un placer.

Hola a todos. Mi hermano y nos encontramos atascados en las grutas de la isla de Creta jugando Indiana Jones en Atlantis. No sabemos cómo coger las tres cabezas de los dioses. En Broken Sword 2 me encuentro aislado en la casa museo del pirata. ¿Qué hacemos?

M. Ortega, *Correo electrónico*

Un contrapeso en la entrada mantiene abierta la reja. Para llevarte las tres cabezas tomamos dos de ellas y la tercera, tras pasar la puerta, la cogemos usando el látigo desde el interior. En cuanto a la casa museo Ketch, Coge el farol y encájalo sobre el tintero. Coge el mapa y extiéndelo sobre el escritorio y coge la pluma. Mira el retrato del fondo. Abre el arcón y saldrá Emily. Habla con ella y con Río. Ve a la casa y da la pluma al gato. Toma los trozos de pluma y dáselos a Río. Da la concha a Emily y pon la cruz en el soporte de la pluma. Pide a Río que te lleve a la isla de los zombies. Inspecciona la barca y el lugar en donde estás. Pregunta a Río por las redes que lleva la barca y usa la red con el promontorio de roca.

Os escribo para pediros ayuda. Con el RAMDRIVE.SYS del DOS se puede crear un disco RAM con un tamaño de 32 Mb. ¿Existe alguna aplicación que permita, en Windows 98, crear un disco RAM –con la memoria del ordenador–, superior a los 32 Mb?

Santiago Fernández, *Logroño*

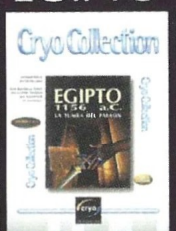
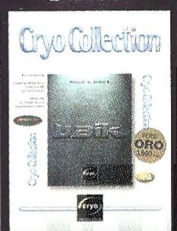
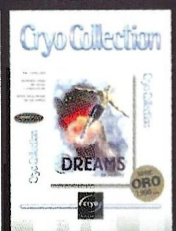
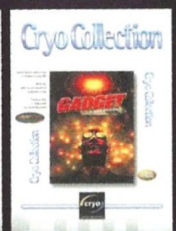
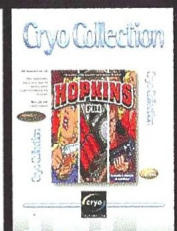
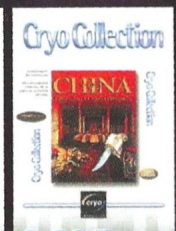
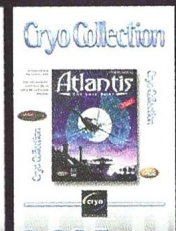
Ya que Windows 98 usa la memoria RAM de forma lineal, es lógico pensar que existen aplicaciones informáticas, por supuesto comerciales, que den soporte a ese tipo de tecnología. Incluso así, no estamos hablando de una aplicación informática muy usual, dado que el sistema operativo es capaz por sí solo de satisfacer esas carencias de memoria RAM cuando se le presenten. Si nos formulas tu pregunta de forma más extensa, detallándonos los programas que requieren esa circunstancia, quizá podamos ayudarte de una manera más eficiente.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

PRECIO RECOMENDADO

EGIPTO	UBIK	DREAMS	GADGET	HOPKINS	CHINA	ATLANTIS
						
2.995 Ptas.	1.990 Ptas.	1.990 Ptas.	2.995 Ptas.	2.995 Ptas.	2.995 Ptas.	2.995 Ptas.

Cryo Collection

Nunca tan poco dinero dio tanto juego

9 151010 090848

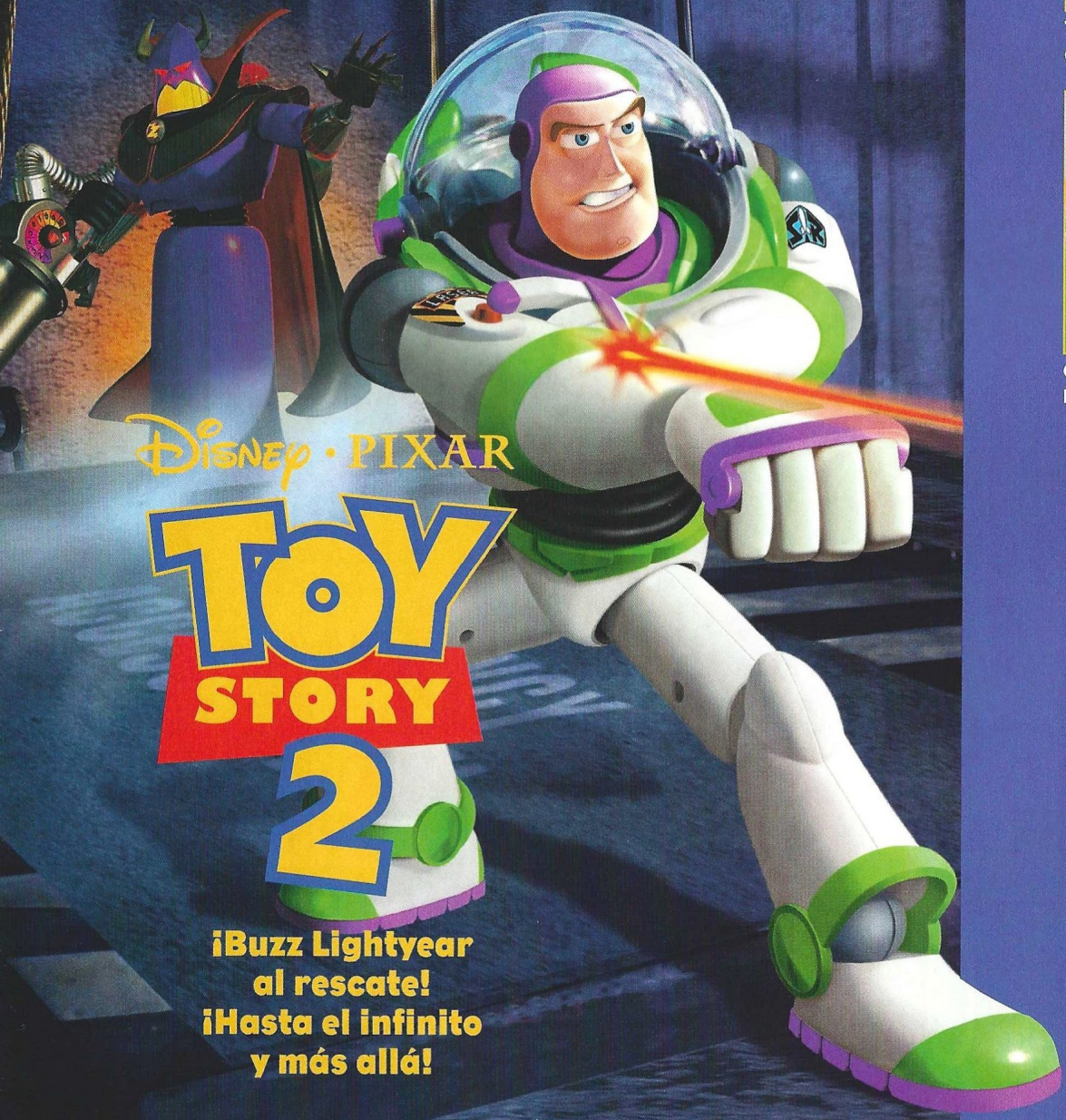
Distribuye: Friendware
C/ Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel.: 91 724 28 80 Fax. 91 725 90 81

Friendware
www.friendware-europe.com

cryo INTERACTIVE
www.cryo-interactive.com

Han vuelto

Eres Buzz Lightyear, un héroe del espacio.
Tu mejor amigo Woody ha sido secuestrado
por un coleccionista de juguetes sin escrúpulos.
Tu misión: acudir en su rescate, su futuro está en tus manos...

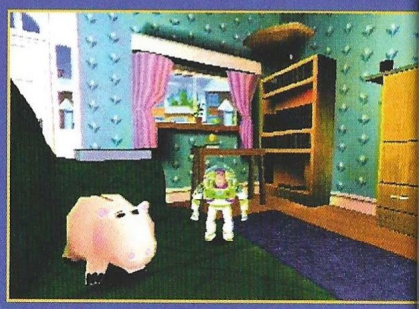


Disney · PIXAR

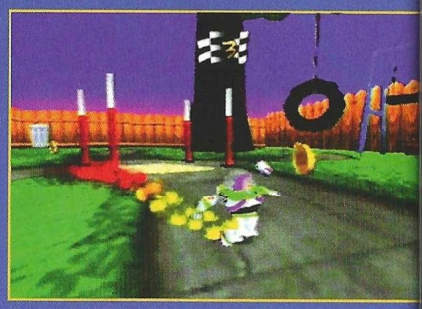
TOY STORY 2

¡Buzz Lightyear al rescate! ¡Hasta el infinito y más allá!

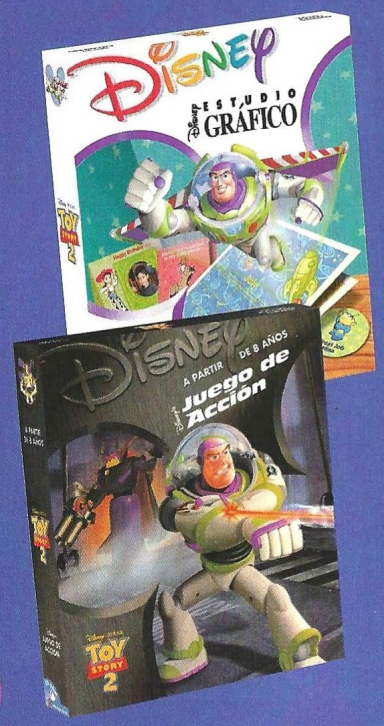
Para poder llevar a cabo su misión utiliza tus botas y el rayo láser de ataque.



Tendrás que evitar un sinfín de obstáculos y eliminar al infame Emperador Zurg.



Corre, vuela, gira, arrástrate a través de 15 niveles de acción trepidante.



INFOGRAMES España

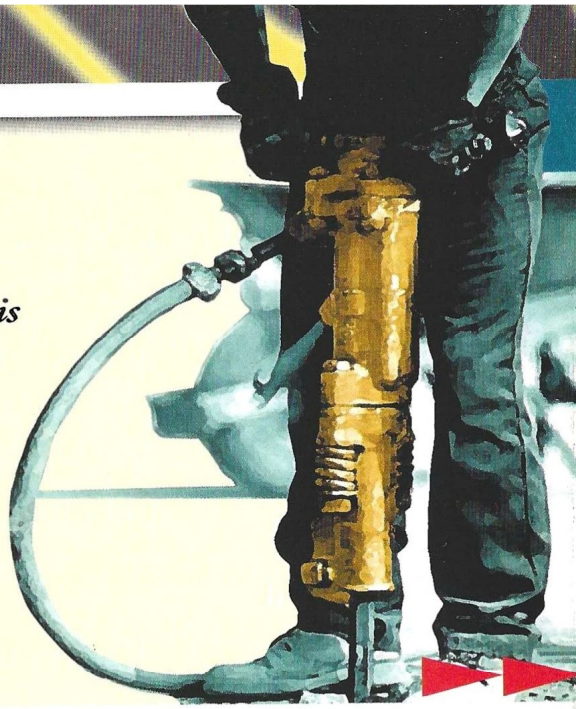
PC CD-ROM

Disney Interactive

Original Toy Story Elements © Disney. Toy Story 2 Elements ©Disney/Pixar. All rights reserved. © Disney All rights reserved.

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



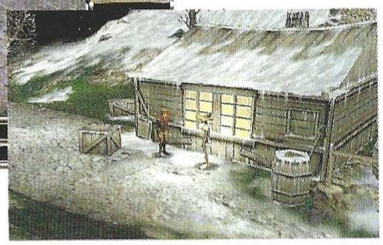
Soulbringer

El mal te acecha siempre

El mayor atractivo de muchos RPG's es, además del argumento con el que cuentan, el sistema de juego y el bestiario. Para que un juego de este estilo se desmarque de todos sus competidores, debe cumplir algunos de estos requisitos, de lo contrario acabará en el fondo de un cajón.

Parece que ese no va a ser el caso de Soulbringer por varias razones evidentes, una de ellas la dedicación que sus programadores le están otorgando, puliendo cada uno de sus aspectos, sobre todo en lo referente a la trama argumental y a la jugabilidad general.

En Soulbringer eres el sobrino de un hombre anciano llamado Andrus, que reside en un pueblo llamado Madrigal. Los personajes que te vas encontrando te dicen que tu tío Andrus es un canalla. Pero él tiene la respuesta a tu destino. Soulbringer se desarrolla en un tiempo antiguo, allá por el año 1.000, pero los eventos y situaciones que aparecen en el juego suceden unos 1.000 años antes de la fecha en la que acontece la acción. Un grupo de seis divinidades malignas conocidas como los Revenants, controlan el mundo en esa época, sometiendo a los ciudadanos con violencia y crímenes.

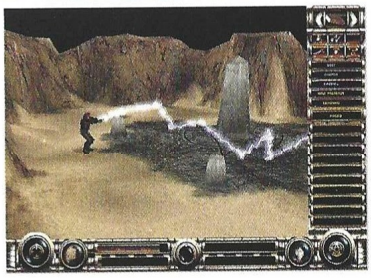


Estos personajes ganaron su situación terrenal robando a la gente sus almas y utilizándolas como vehículo para mantener su maléfica existencia dentro del mundo material. La historia da un interesante vuelco cuando un hechicero llamado Harbinger aparece y utiliza el suficiente poder como para borrar del mapa a los Revenants. Los expulsa al "Valle de las Almas" pero falla a la hora de mantenerlos encerrados.

Lógicamente, tendremos que retomar el trabajo inacabado de Harbinger, nuestro maestro, y devolver a estos indeseables al lugar al que corresponden. Nuestro nombre será Soulbringer.

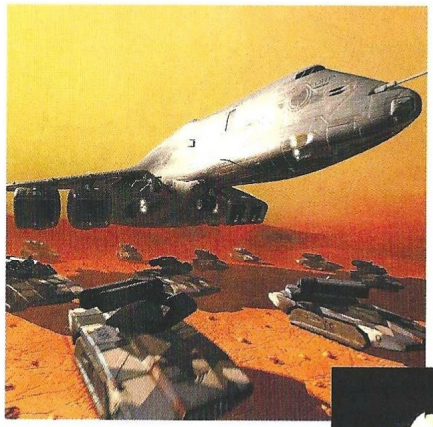
La trama del juego promete ser envolvente al máximo, así como los gráficos, que están generados de un modo íntegro por polígonos y texturas. El sistema de lucha es muy similar al que pudimos ver en Diablo o en el más reciente Revenant, y tendremos la ocasión de emplear más de 60 magias y hechizos contra nuestros enemigos. Sin duda una gran noticia para los amantes de los RPG's.

Vives en una oscura época, en la que cualquier lugar es inseguro. Tan sólo tu astucia y el poder de tus armas y hechizos podrán sacarte de la oscuridad.

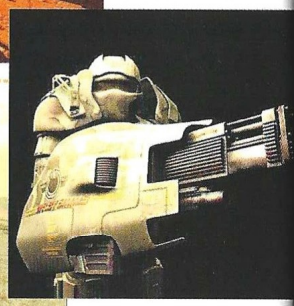


Soulbringer

Editor:
Gremlin Interactive
Fecha de lanzamiento:
segundo trimestre 2000



Ground Control

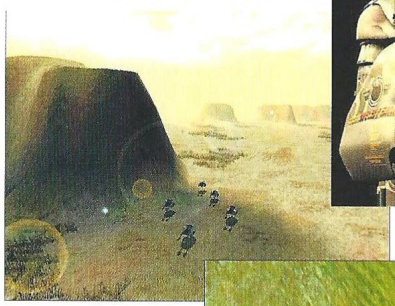


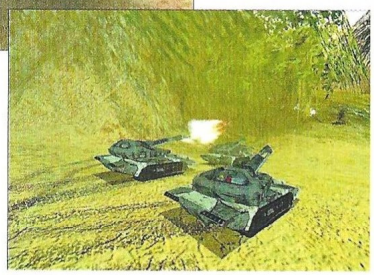
Massive Entertainment, compañía sueca debutante en el mundo de los videojuegos, se estrena con un título que promete acción y espectáculo en grandes dosis. Ah, pero es un juego de estrategia en tiempo real. ¿Entonces?

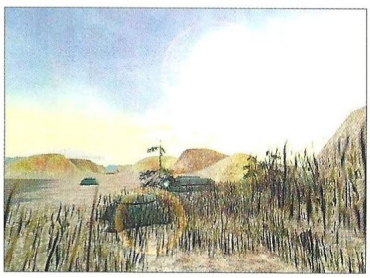
Nuevo "engine" y nuevos conceptos

Ground Control es el nombre de la criatura y, buscando una comparación rápida, se trata de Homeworld teniendo lugar en la superficie de un planeta alienígena. Coincide con el título de Sierra en ser uno de los pocos juegos que se atreven a plantear la estrategia dentro de un entorno completamente 3D. Pero se diferencia en casi todo lo demás.

A pesar de tratarse de un ETR, Massive Entertainment ha buscado un enfoque más directo del habitual. Olvida la recolección de recursos y la creación de estructuras o más unidades. Una vez te lanzas al campo de batalla, tienes lo que tienes y más te vale ser capaz de arreglártelas con ello. Se trata de dejar de lado algunas de las convenciones de la estrategia que no tienen demasiada relación con lo que pueda suceder en un campo de batalla real. Y favorecer la acción y el elemento táctico.

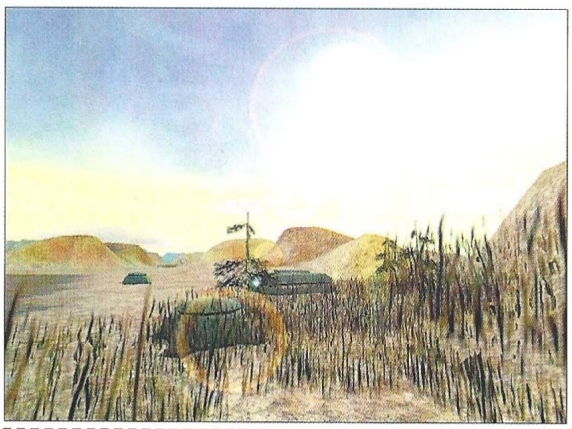






Esta particular visión de la estrategia se sustenta en un nuevo y espectacular "engine" 3D desarrollado por la casa sueca. A tenor de lo que hemos podido ver en CGW, los resultados a nivel gráfico serán brillantes. Desiertos, montañas, junglas, praderas, áreas volcánicas y otras heladas serán los escenarios donde tengan lugar las batallas. En ellas tendrá una importancia vital el puesto de mando. De esta unidad nos serviremos para transmitir las ordenes a las demás, transportar tropas y, posiblemente, restaurar unidades dañadas. Sin ella, la batalla se habrá terminado para ti.

El ratón permitirá desplazar la cámara sobre el campo de batalla con total libertad, a la vez que servirá de interfaz para manejar nuestros ejércitos. La IA ha sido refinada para que el sigilo también sea un factor a tener en cuenta durante el desarrollo de los combates. Las unidades enemigas pueden llegar a advertir tu presencia por el ruido que hagas o por la sombra proyectada por una unidad aérea. En definitiva, lo que Ground Control promete es la revisión de los conceptos tradicionales de estrategia que el paso a un mundo 3D implica. ¿El argumento? Bueno, en el futuro las guerras se libran entre megacorporaciones y el escenario se ha trasladado a otros planetas. En uno de ellos, Krig 7 b, se esconde un terrible secreto...



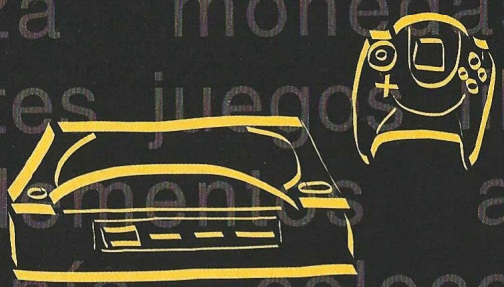
Ground Control

Editor: Massive Entertainment/Sierra
Fecha prevista de lanzamiento: segundo trimestre 2000

¡ADJUDICADO!

www.aucland.es

y no te quedes ahí mirando.



Subasta tu antigua consola

Y cómprate lo último...

aucland

www.aucland.es

Te quedarás pegado..

...porque FamilyPC, la revista donde encontrarás las últim novedades y todo aquello que más te gusta de la informática, regala este mes el programa "DRAW 3", una placa de im recortable y una hoja de papel adhesivo. Con ellos podrás cr diseños y convertirlos en imanes para la nevera o cualqu superficie metálica. Envíanos un modelo de imá

conseguirás más regal

...y no podrás soltarlo

Porque con DRAW 3 podrás dar rienda suelta a tu imaginación siempre que quieras. Un magnífico programa completo de dibujo vectorial para realizar todo tipo de trabajos artísticos y de diseño.

ADEMAS GRATIS EN ESTE CD ROM

• SELECCION DE PROGRAMAS ZDNET • SHAREWARE
• GUIA DE COMPRAS • DEMOS

YA A LA VENTA POR SOLO 495 PTS.

FamilyPC

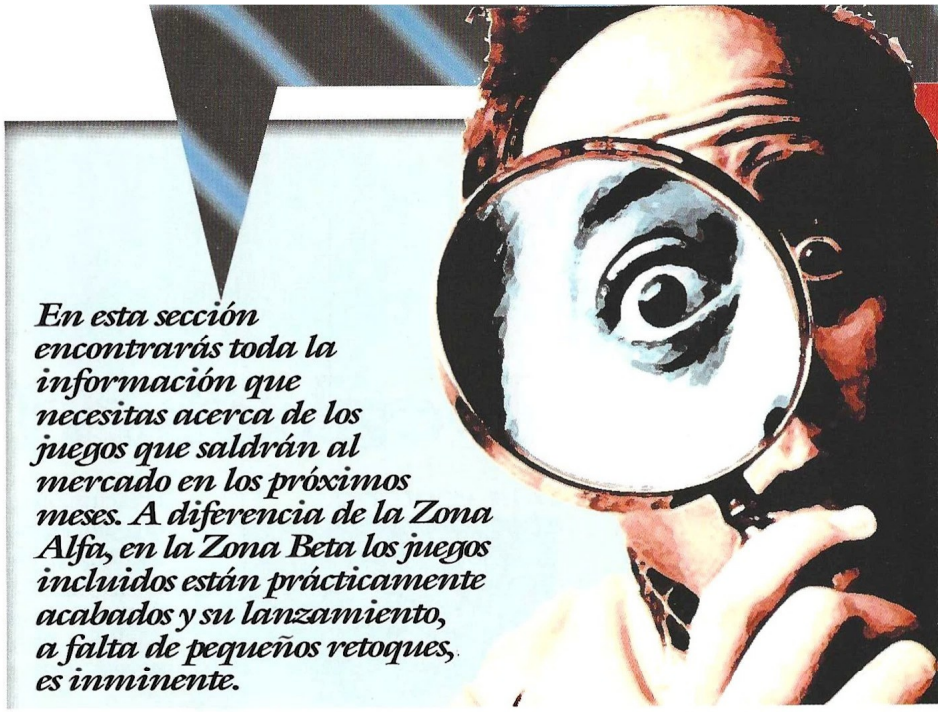
LA INFORMATICA PARA TODOS

Visita Nuestras Webs:
www.zdnet-es.com · www.gamespot-es.com

Para más información: 91 304 55 42

IMAGEN LIMITE

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Tzar, The Burden of the Crown

Los búlgaros lo hacen mejor

Ante este panorama, la próxima aparición de un título como Tzar, The Burden of the Crown, proveniente de un país como Bulgaria, puede resultar algo confusa. A primera vista, se presenta como otro Age of Empires –por su aspecto, por el planteamiento y la mecánica de juego–, pero con un enfoque más cercano al de Warcraft, por la presencia e importancia de elementos mágicos y fantásticos.

Quizás no sea un título innovador, pero los auténticos valores de Tzar se encuentras escondidos tras unas cuantas horas de juego. Los desarrolladores de Tzar han estado trabajando durante tres años para ofrecer un título de estrategia en tiempo real con la jugabilidad más rica y variada posible, capaz de atraer a cualquiera usuario interesado en la estrategia, independientemente de sus gustos particulares.

En palabras de Vesselin Handjiev, Product Manager de Haemimont, "a algunas personas les gusta enviar cientos de unidades al campo de batalla mientras otras prefieren jugar con unos pocos héroes poderosos. Algunos prefieren montones de armamento real mientras otros usan la magia. Algunos prefieren las largas campañas y otros los mapas aleatorios. Algunos prefieren crear mapas multijugador y otros mapas individuales... Cada persona podrá encontrar lo que más le guste en Tzar."

Para comenzar, hay tres civilizaciones en el juego: europea, árabe y asiática. Con cada una de ellas habrás de preocuparte de recolectar madera, piedra, comida y oro. Y aquí comienzan las pequeñas diferencias. La investigación y el desarrollo tienen lugar sólo en un edificio concreto; y la elección del mismo nos llevará por el camino de la Magia, la Religión, la Gloria o el Comercio. De dicha elección dependerá el desarrollo de nuestra civilización y la manera de enfrentarnos a las adversidades que vendrán. El elevado coste de cada una de esas estructuras hacen difícil que ningún jugador pueda construir más de dos.

El desarrollo del juego arrojará unas cuantas sorpresas; pequeñas, pero significativas. Las condiciones atmosféricas se verán reflejadas en el juego, los soldados que sobrevivan a una batalla habrán adquirido experiencia que les ayudará en la siguiente refriega, el mundo a medio camino entre el rigor científico y la fantasía presentará otros peligros además del de las civilizaciones enemigas, la magia puede permitirte resucitar tus fuerzas caídas en combate... las posibilidades de juego prometen ser enormes, concentrando las mejores ideas que se han podido ver en otros juegos de estrategia y otorgándole el equilibrio adecuado para convertir a Tzar en un sólido juego de estrategia.

Juegos de estrategia hay muchos. Realmente buenos, unos pocos. Y los que han aportado algo nuevo se pueden contar con los dedos de una mano

Tzar, The Burden of the Crown

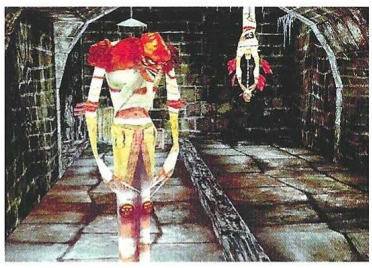
Editor: Haemimont
Distribuidor: Fx Interactive

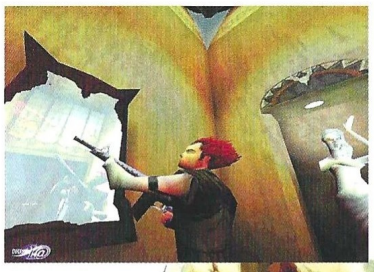
Devil Inside

TV y violencia. Una constante del día a día trasladada al PC para nuestro entretenimiento. Sin ninguna asociaciones de telespectadores mojigatos.

Una ventana al infierno

The Devil Inside Show es el programa estrella de la cadena WWWL@. Desde el plató y frente al enfervorecido público, un egocéntrico presentador conduce el show con mano férrea, siempre atento a los deseos de la audiencia. ¿Y quién es el protagonista? Dave Ackland, ex policía reconvertido en investigador de lo paranormal, se encarga de descubrir la verdad tras sucesos de esta índole. Hasta aquí el programa.

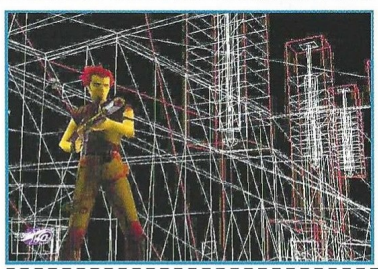




The Devil Inside, el juego, es un original título de acción/aventura que combina elementos como el horror, la violencia, la amoralidad del público, la hipocresía voraz de las cadenas de televisión y la excitación del directo en una amalgama salida de la mente de Hubert Chardot, responsable de la serie Alone in the Dark.

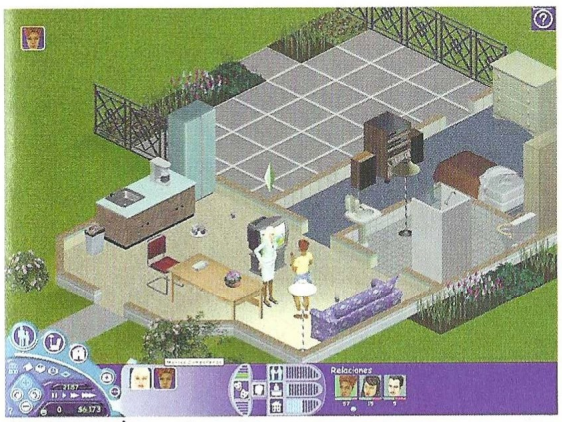
En la piel de Dave –y su alter ego, una diablesa llamada Deva–, el jugador habrá de adentrarse en el interior de Shadow Gate, una mansión encantada por el espíritu de un sádico asesino en serie ejecutado dos años atrás. Harry Greems no se encontraba cómodo en el infierno y está decidido a recuperar su lugar en la Tierra, con la ayuda de las almas de otras cuantas docenas de psicópatas deseosos de escapar de las llamas del infierno. A Dave le acompaña un cámara de TV quien, a la vez que ofrece la posibilidad de seguir la acción desde diferentes ángulos, constituye el valioso nexo de unión con su público. Del espectáculo que dé, dependerá la atención obtenida. Si los "rankings" bajan, el programa será cancelado: game over. A Jack, conductor del show, tampoco le conviene tal situación por lo que, además de aportar cierto"entertainment" en su papel, ofrece consejos a Dave que pueden no ser los más apropiados para su integridad física... Todo por la audiencia y los patrocinadores del programa.

Devil Inside es un juego cuyo planteamiento está repleto de ideas frescas y originales. Independientemente de cual sea el prometedor resultado final, se trata de un título con una personalidad propia que impide confundirlo con ningún otro. La compañía francesa Gamesquad también ha querido marcar la diferencia recurriendo a un diseño gráfico más estilizado que el que se puede encontrar en la mayoría de los juegos en tercera persona. Y los trabajos anteriores de Hubert Chardot –un individuo que, como pudimos comprobar en la reciente presentación de este título en nuestro país, siente auténtica pasión por su trabajo–, deberían ser una garantía de éxito.



Devil Inside

Editor: Gamesquad/ Cryo Interactive
Distribuidor: Friendware



Los Sims

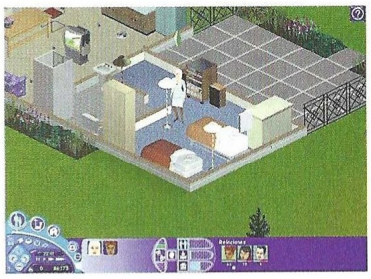
Toda una vida en nuestras manos

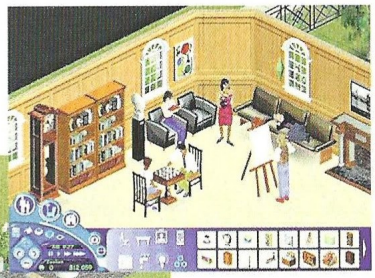
Es uno de los juegos más esperados y que más expectativas ha despertado en los jugadores de todo el mundo. Todo este revuelo está de hecho justificado, pues Los Sims plantea un nuevo estilo de juego, un simulador de vidas en el que nuestro trabajo será cuidar y llevar a un personaje por toda una vida e intentar que todo le vaya bien. Del creador de la saga Sim City, Will Wright, nos llega este juego que va mucho más allá de la mera construcción de ciudades y casas. Los Sims nos lleva un paso más lejos, a las interioridades de esas casas construidas en Sim City, y a todo lo que sucede detrás de esas puertas.

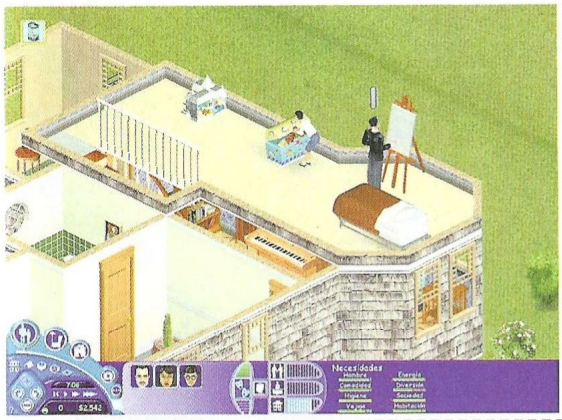
Lo primero que tendremos que hacer es elegir un personaje de entre varios posibles, cada uno con una forma de ser, de una raza y con un aspecto físico. En este momento también tendremos que escoger la personalidad de nuestro sim. Podremos decidir si será alguien abierto o introvertido, si tendrá alguien muy activo o un verdadero gandul, o si será muy ordenado o un desastre que tendrá la casa como una leonera.

A partir de ahí, llega la labor más al estilo Sim City, es decir, tendremos que elegir la casa donde queremos que nuestro sim viva. Dispondremos de un presupuesto ajustado, y tendremos que elegir entre una impresionante mansión o una casa más modesta pero bien equipada. Y es que, en este juego, la felicidad se puede comprar. De hecho, la posesión de determinados bienes materiales facilitará la vida de nuestro sim. Acuarios o plantas servirán de elementos relajantes.

Otro de los puntos fuertes de este juego es la vida social de nuestro personaje. De nosotros dependerá que nuestro sim sea una persona amable y que haga amigos, incluso de que se case y forme una familia. Todo como la vida real, con la única diferencia de que aquí, nosotros seremos una especie de dioses que todo lo ven y en todo se meten.







Los Sims es una vuelta de tuerca a más al mundo de los simuladores. Ahora se nos propone ponernos en el papel de una especie de dios que dirige la vida de personajes virtuales.

Los Sims

Editor: Maxis
Distribuidor: Electronic Arts

Crimson Skies

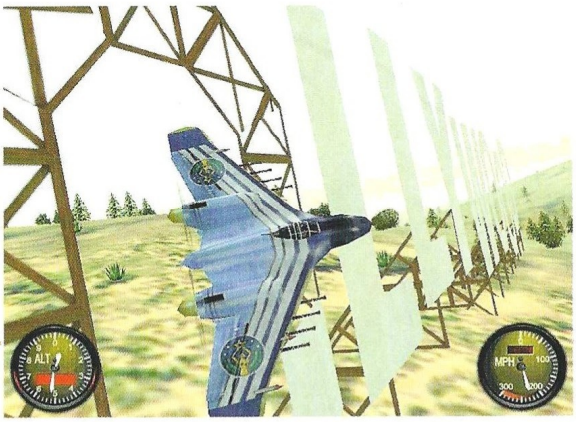
Un mundo muy diferente al que todos conocemos. Un vuelco a la historia del siglo XX. Bienvenido a Crimson Skies.

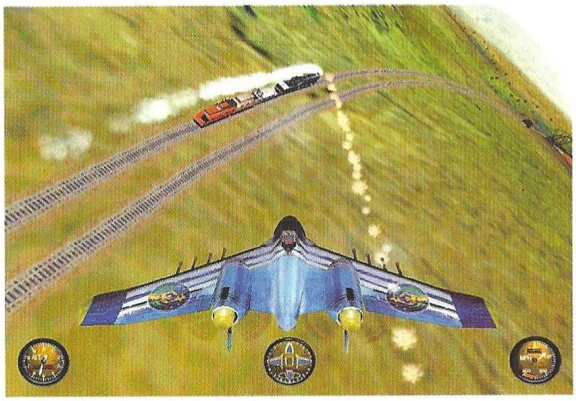
Piratas del aire

Los Estados Unidos de América se han roto. La Ley seca ha conseguido que algunos estados cerraran sus fronteras para evitar la entrada de alcohol, mientras que otros, más permisivos con el uso y consumo de tal sustancia se negaron a hacer lo propio. Los problemas estaban servidos, porque todos los estados se convirtieron de la noche al día en rivales. Para más Inri, una impresionante plaga de gripe campa por su anchas por tierras norteamericanas, por lo que los muchos estados también cierran sus fronteras para evitar contagios. Todo eso, además de la crisis del 29, acaba con la habitual estabilidad de los EE.UU. que se desmoronan como un castillo de naipes, y la nación acaba siendo dividida en 20 estados independientes.

Por culpa de esta ruptura, muchos de los proyectos de la época de la Gran Depresión, como las grandes autopistas que unían este con oeste y norte con sur, no se realizan, lo que impide el desarrollo del mundo automovilístico. Todo ello favorece que sea la industria aeronáutica la que triunfe y marque el futuro del gigante americano. Por supuesto, y como sucede casi siempre, varios grupos de rufianes se han unido para enriquecerse y tomar el poder, mientras que las fuerzas del bien también se alían para defender la paz y el orden social.

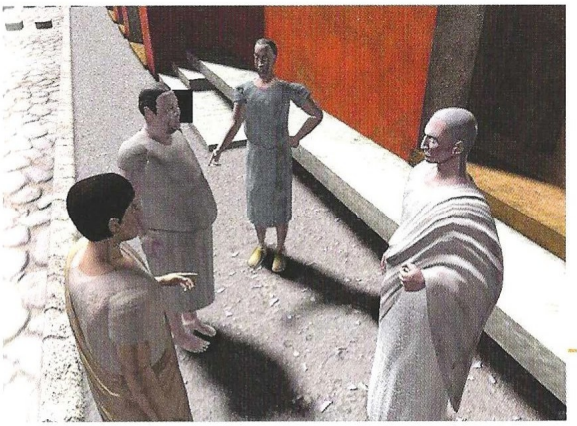
Este es, en líneas generales, el argumento de Crimson Skies, el nuevo juego que Microsoft se dispone a sacar al mercado en próximas fechas. El juego usará un motor gráfico denominado Zipper, que sorprenderá a todos los jugadores por su realismo y su fluidez.





Crimson Skies

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft



Pompeya

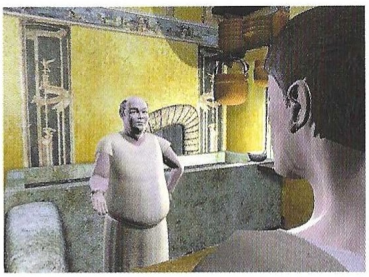
¿Otra aventura histórica? Cryo no se rinde y ésta vez nos presenta el inicio de una trilogía.

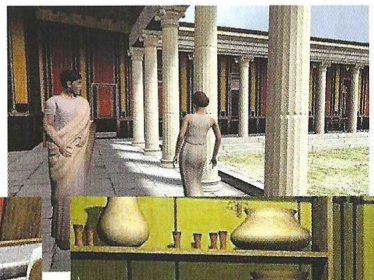
Sin despedida de soltero

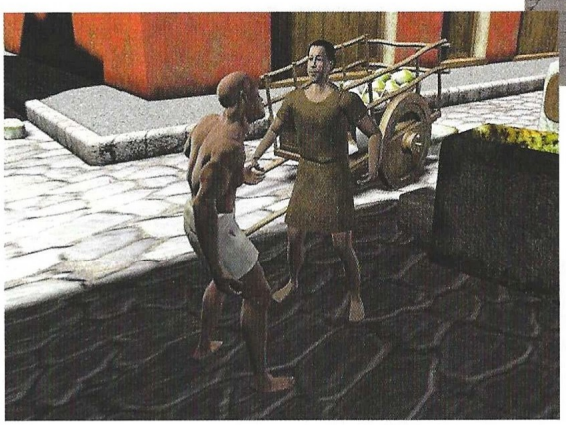
Principios del siglo pasado. Adrian Blake, escocés explorador y geólogo, es el protagonista. El día anterior a su boda con Sofía, ésta desaparece. Convencido de que la diosa Isthar ha hecho caer una maldición sobre ella, parte en su busca. Vencido por el cansancio y la fiebre, se le aparece Isthar... Cuando recupera la conciencia, descubre que ha sido transportado en el tiempo, a la ciudad de Pompeya, cuatro días antes de la erupción del Vesubio. Ese es el tiempo del que dispone para encontrar a Sofía, seducirla y convencerla para alejarse del fatídico lugar...

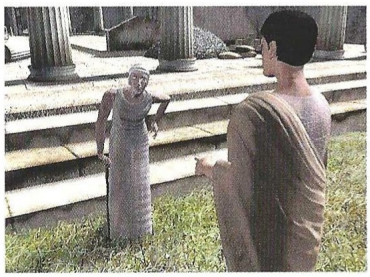
Pompeya presenta algunas diferencias en su planteamiento en relación con anteriores aventuras de Cryo. Es el primer volumen de una trilogía en la que el héroe tendrá que salvar tres veces a su amada, quien ha desaparecido en tres épocas diferentes, y traerla de regreso a su tiempo. Además, el desarrollo de la aventura no será lineal, el jugador corre contra el tiempo y, quizás lo más interesante, se trata de una historia de amor.

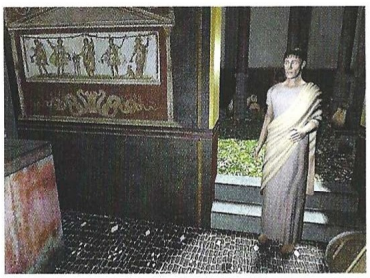
El habitual rigor histórico de Cryo se encuentra respaldado por instituciones francesas y de la propia Pompeya. El equipo desarrollador, Arxel Tribe, son también responsables de dos de los títulos más conocidos y celebrados de los editados hasta el momento por Cryo; Ring y Fausto. Pronto podremos disfrutarlo...







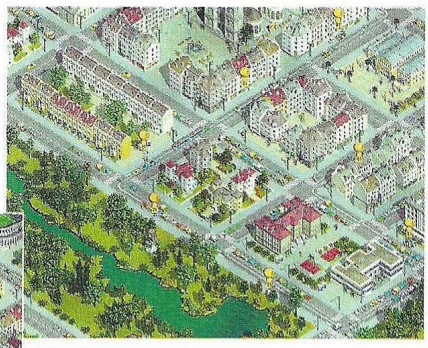


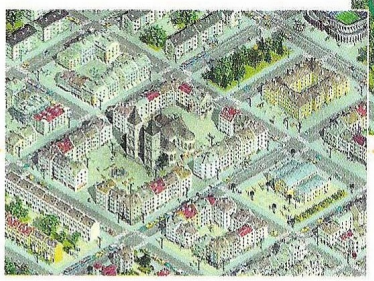


Pompeya

Editor: Arxel Tribe/Cryo Interactive
Distribuidor: Friendware

Traffic Giant

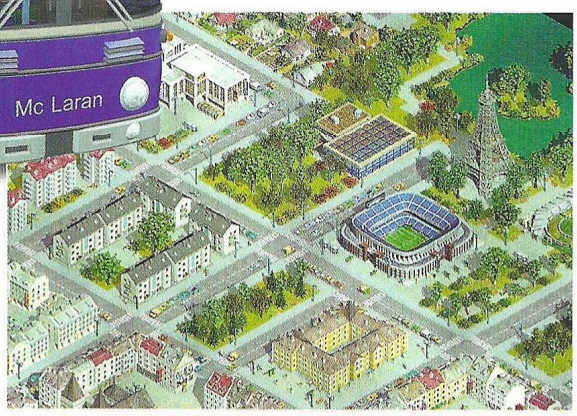


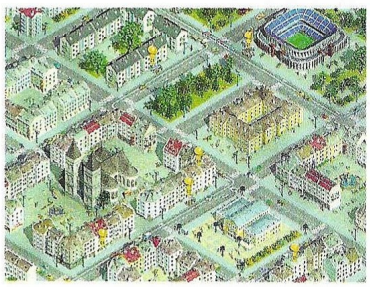


Un completo gestor del tráfico rodado y las comunicaciones hará su aparición en nuestros ordenadores de forma inminente. ¿Seremos capaces de controlar el tráfico del que tanto nos quejamos?

Caos circulatorio

JoWood desarrolla un gestor de control del transporte público. El trabajo del jugador será el de mantener dirigir y controlar las rutas de tráfico existentes entre las ciudades. A escala gráfica está muy logrado y podemos asegurar que la forma en que la ciudad se maneja, es muy real y da la impresión a todas luces de que la urbe está viva. El juego se presenta en una perspectiva isométrica con un alto nivel de detalle. Hay dos roles importantes para poder elegir. Por una parte se puede jugar como el concejal de transportes de una gran ciudad, procurando que los ciudadanos se encuentren satisfechos con el desarrollo de la gestión del transporte público, y que ello se refleje en las elecciones. Por otra, también se puede elegir sencillamente disfrutar de intentar arreglar los embrollos que causa el tráfico en las grandes ciudades y elegir uno de los escenarios creados a tal efecto. Nuestro principal trabajo será el evitar que el tráfico sea un problema, y para ello deberemos de intentar acabar con la soberanía del coche sobre el transporte público, teniendo para ello que instalar nuevas líneas de transporte que acaben con los problemas de la circulación. Crear nuevas autovías entre los puntos de comunicación masificados y ampliar o reparar las conexiones entre líneas ya existentes. En resumidas cuentas: estudiar con detenimiento la posibilidad real de acabar con las congestiones, los atascos y que el dinero del ciudadano sirva para algo más que para llenar el bolsillo de los políticos.





Hablando de las características principales podemos decir que encontraremos más de 500 tipos diferentes de edificios, englobados en grandes, pequeñas y medianas ciudades según el nivel de dificultad elegido. No habrá editor de escenarios según nos comunicó Jowood, al menos por el momento, debido a la laboriosidad y diversidad de los edificios creados, y la cantidad de edificios históricos que puede haber en las grandes urbes. El interfaz de juego es bastante intuitivo y sencillo de manejar, teniendo el jugador en pantalla toda la información necesaria, algo que redunda en la falta de una ayuda en línea que indique al jugador los pasos más básicos a elegir o le ayude a tomar decisiones; a nuestro juicio, pensamos que hubiera sido una gran ayuda haber introducido esto. Si bien con el tiempo se aprende a manejar todo, al principio y en programas tan técnicos como Traffic Giant, toda ayuda es poca.

El comportamiento de los ciudadanos y de los vehículos es bastante real, consiguiendo que el entorno se comporte como si estuviere totalmente vivo. El tráfico es bastante intenso y los movimientos de los vehículos están controlados por una inteligencia artificial bastante trabajada y que nos presentará los suficientes problemas como para no aburrirnos.

Traffic Giant

Editor: JoWood
Distribuidor: Infogrames

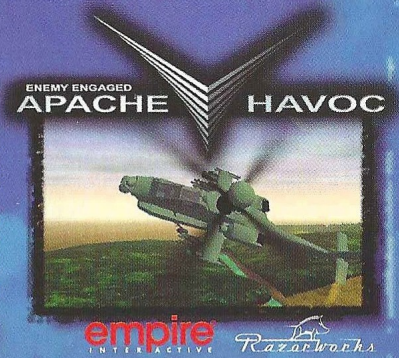
Sólo los mejores pilotos alcanzarán la gloria...

El único simulador que te da la oportunidad de pilotar los más emblemáticos aviones de nuestras Fuerzas Aéreas en las más variadas misiones.

"El F-18 ha sido realizado con un realismo gráfico total. Se han cuidado especialmente los detalles de la cabina y las vistas permiten observar cualquier pequeño detalle durante el vuelo. La vista virtual es excelente." **PCMANÍA (87%)**

Siente la emoción de pilotar un avión de la I Guerra Mundial. Dirige tu propia escuadrilla, y elige entre ocho modelos distintos de aviones.

"Los gráficos son sensacionales, con unas posibilidades de detalle francamente increíbles y un realismo excepcional. Lo mismo se puede decir del sonido, muy acorde con el resto del producto." **PCMANÍA (87 %)**



Dos simuladores en uno. Una reproducción exacta de los helicópteros de combate más avanzados tecnológicamente, el AH-64D Longbow y el MIL MI-28N Havoc B.

"Creemos que este sim puede ser el actual rey de los simuladores de helicópteros de combate. Las ciudades son de lo mejor que hemos visto, tan completas y bien reproducidas que da gusto volar entre los edificios." **MICROMANÍA (94%)**

LA ÉLITE DE LOS SIMULADORES DE VUELO

multiSIM

3 CD-ROM PC-CDROM Windows™95/98

REQUIERE TARJETA ACELERADORA 3D

Por sólo **3.995** PTAS. 24€

A LA VENTA EN MARZO

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Ford Racing

Como regla general, los simuladores de coches cuentan con unos rápidos deportivos, lo que da la posibilidad al usuario de controlar coches que probablemente nunca conducirá. Este no es el caso.

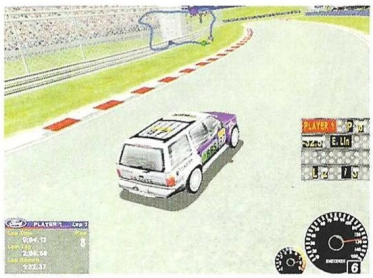
Ford Racing

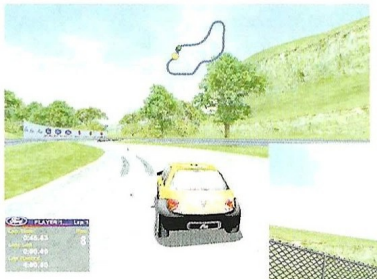
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

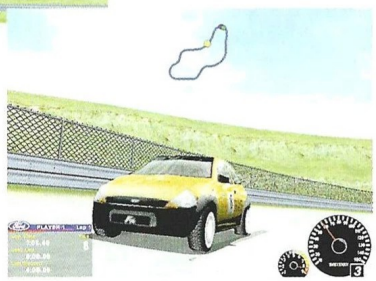
Utilitarios muy rápidos

Y la razón es que los coches que aparecen aquí, dejando a un lado que sean o no de competición, los podemos llegar a tener nosotros mismos. Con esto no queremos decir que sean coches menos espectaculares, ni mucho menos, sólo que la marca que lo patrocina es Ford. Los vehículos que podemos seleccionar los vemos a diario en la calle, lo que da una idea del tipo de coche al que nos enfrentamos. Desde el pequeño Ford Ka hasta el lujoso Mondeo, pasaremos por casi todos los coches más famosos de la compañía norteamericana.

El tipo de juego es similar al que ya estamos acostumbrados, es decir, no hay excesivas variaciones. Participaremos en distintas competiciones para alzarnos con la victoria final, y de paso, sacar a relucir muchos más coches, que posteriormente podremos seleccionar. El apartado gráfico recuerda mucho a Grand Touring, uno de los simuladores mejor elaborados gráficamente que hemos visto en el último año, que por cierto es también de Empire. Uno de los principales fallos que se pueden apreciar en Ford Racing es el escaso número de vistas que hay para jugar, pero Dinamic asegura que se van a incluir más en la versión que llegue a España. Aún así, un juego a tener muy en cuenta.







Armored Fist 3

Hoy por hoy, podemos encontrar simuladores de todo tipo, entre los que destacan los de guerra. Los carros de combate serán los protagonistas en este juego.

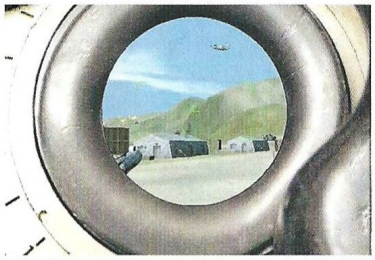
Armored Fist 3

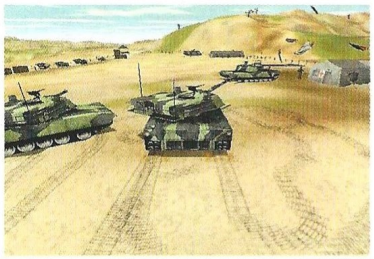
Editor: Novalogig
Distribuidor: Friendware

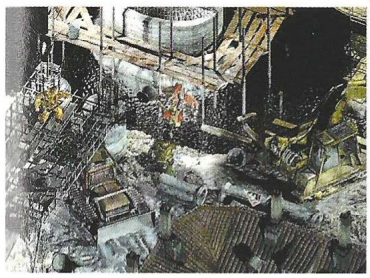
Bestias de hierro

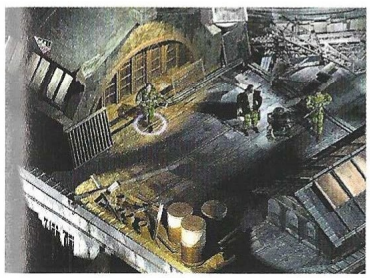
Ya en tiempos del Spectrum y de algunas videoconsolas, aparecieron algunos simuladores de guerra en los que controlábamos unos inmensos tanques, destruyendo todo aquellos que se ponía en nuestro camino. Por alguna extraña razón, este tipo de juegos nunca ha estado tan bien representados como su homónimo más cercano, los simuladores de vuelo. La calidad que ofrecían no era todo lo buena que el usuario demandaba, de modo que la mayoría de las veces han pasado desapercibidos.

Pero eso es lo que pasaba antes, al menos hasta la aparición de este Armored Fist 3, un juego que puede competir con los mejores simuladores de vuelo. Además del increíble apartado gráfico, basado en la tecnología Voxel Space 32 bit (similar a la empleada en Delta Force), tendremos a nuestra disposición 32 vehículos, muchas misiones por cumplir, y la posibilidad de participar hasta 30 jugadores de un modo simultáneo. Los soldados y vehículos enemigos no serán los únicos que nos dificulten las misiones, también las inclemencias del tiempo lo harán. En abril podremos comprobar todas las posibilidades de este prometedor título.









Gorky17

Acción mutante

Posiblemente estés dentro de ese número de personas que disfrutan con juegos como Final Fantasy VIII, con lo que es bastante probable que Gorky17 sea tu juego. Si por el contrario, odias FFVIII, es muy posible que Gorky17 sí te guste. La razón es que, lejos de ser una burda copia del juego de Square, este juego consigue mezclar de un modo bastante convincente tres de los géneros más habituales en los juegos; aventura, rol y estrategia.

Cada estilo está perfectamente diferenciado, de modo que la aventura es lo más habitual, ya que moveremos a nuestros soldados por la inmensidad de los decorados, podremos recoger una gran cantidad de armas e ítems de todo tipo. El rol nos permitirá personalizar a nuestros personajes, equipándolos en cualquier momento con el arma que deseemos o reponiéndoles la vida. Pero cuando llegue la hora de luchar –que se rige por el consabido sistema de turnos–, entrará en escena la estrategia, ya que en lugar de limitarnos a defendernos y atacar, podremos mover a nuestros personajes por toda la pantalla, eso sí, dentro de un límite. Por supuesto, nuestros enemigos cuentan con la misma posibilidad que nosotros, de modo que tendremos que estrujarnos el cerebro para procurar atacar sin ser atacados.

Dentro de muy poco tiempo, podremos disfrutar de las muchas posibilidades de este juego, y por supuesto en castellano.

Si eres de los que disfrutan con los juegos de rol, y además te gusta la ciencia-ficción con infinidad de engendros y hemoglobina en grandes cantidades, Gorky17 puede ser lo que buscas.

Gorky 17

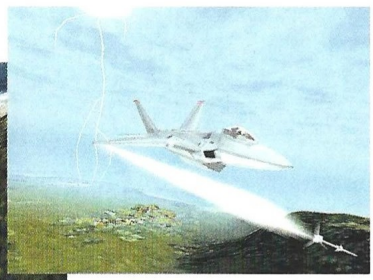
Editor: Topware
Distribuidor: Friendware

El cielo en el infierno

F22 Lightning 3

Es muy extraño que un simulador de aviones no reciba una buena crítica sea en el medio que sea, ya que incluso los que están menos elaborados siguen ofreciendo al usuario una experiencia inigualable. Está bastante claro que este no va a ser uno de esos juegos "mediocres", debido en su mayor parte a la compañía programadora, con mucha experiencia en este terreno. Aunque este juego ya lleva algún tiempo en otros países y en casi todos ellos ha recibido críticas favorables, tendremos que esperar a ver la versión final en España.

El aspecto más llamativo de F22 Lightning 3 es el gráfico, ya que tendremos una sensación total de estar surcando los cielos y acribillando a nuestros enemigos. La calidad de las texturas del terreno es lo más cercano a la realidad que se puede encontrar en un juego de este tipo, y la gran variedad de misiones nos auguran horas y horas de juego. El juego incorpora la tecnología Voz-En-Net, que permite al jugador mantener contacto con otros jugadores mediante la voz, todo gracias a unos auriculares y un pequeño micrófono, incluidos en el juego. Las más sofisticadas armas de guerra aparecen en el desarrollo de la acción, dando un realismo inusual al entorno general, así como las distintas condiciones meteorológicas a las que nos veremos sometidos.

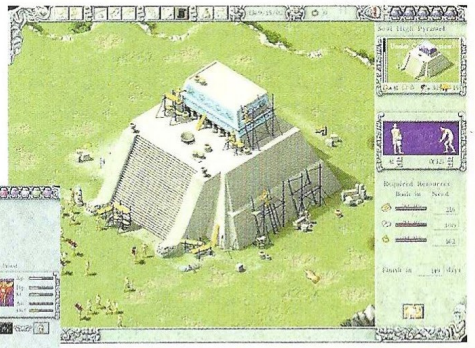


Es posible que los simuladores de vuelo sean los juegos que más partido sacan a un PC, ya que la calidad gráfica y el realismo rozan lo increíble. Aquí tenemos un buen ejemplo...

F22 Lightning 3

Editor: Novalogig
Distribuidor: Friendware

Theocracy



Desde nuestro país pocas veces hemos visto la Conquista o invasión americana desde los ojos de los otros, los aztecas. Ahora nos llega una oportunidad con Theocracy.

Lucha por la supervivencia

Un viejo profeta ve algo que le asusta. Algo que flota sobre las aguas del mar se acerca rápidamente a sus tierras. No sabe muy bien qué ni quiénes pueden ser esas figuras de madera que ve en la visión, pero de lo que sí está seguro es que poco bueno puede llegar en ellas. Lo que este azteca está viendo es la llegada de los castellanos al Nuevo Continente, y lo que no sabe es lo que se les venía encima.

Theocracy arranca con esta visión, y nos propone ponernos en la piel de los indígenas americanos, del poderoso imperio azteca que antes de la llegada de los europeos reinaba en una tierra rica y fértil. El poder militar de este pueblo es también considerable, y nuestra labor será gestionar todo el potencial de este imperio para que a la hora de la verdad, cuando lleguen los extraños europeos un siglo después, seamos capaces de aguantar el envite y cambiemos la historia manteniendo nuestro poder.

Theocracy es un típico juego de estrategia en tiempo real, en el que podemos ver muchas influencias de otros juegos que estarán en la mente de todos al verlo. Tendremos que ir conquistando nuevos territorios, comerciar con nuestros vecinos, entablar relaciones diplomáticas con otros pueblos para ganar influencia y poder, etc.

Dispondremos de más de 50 unidades de combate que podremos ir formando y perfeccionando a lo largo del juego. Una de las novedades que incluye este juego es que dispondremos de una total libertad para elegir nuestras acciones. El aspecto gráfico será uno de los más cuidados, y se ha intentado dotar al juego de todo el realismo posible. Dispondremos además de tres tipos de cámara, cada una con un zoom diferente, que nos permitirá ver mejor la situación de nuestro imperio.

Theocracy

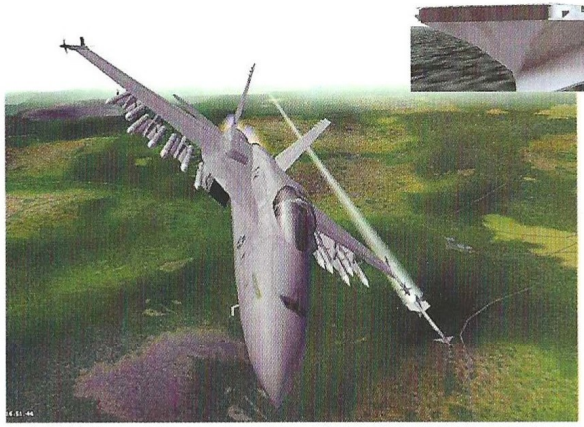
Editor: Philos Labs
Distribuidor: Ubi Soft

F/A-18E Super Hornet

Todo se limita a fijar el objetivo, ser rápido y salir huyendo antes de que te puedan alcanzar. Así son las misiones de F/A-18E Super Hornet, un frenético juego de simulación.

A la velocidad del sonido

De los creadores de Apache Longbow y F-16 nos llegará dentro de muy poco F/A-18E Super Hornet, un simulador de vuelo que nos pondrá a los mandos de este famoso y temible caza creado por la Boeing. Sin lugar a dudas, este será un buen juego para aquellos aficionados a volar a toda velocidad y atacar objetivos enemigos con gran precisión, ya que, además de haber sido votado el mejor simulador de combate en una de las ediciones del E3, ofrece diversión e intensidad a partes iguales.



Podremos aterrizar y despegar de portaviones, y disfrutar de más de 40 misiones que se irán complicando con el paso del tiempo, y que además, estarán tomadas de misiones reales en situaciones bélicas. Para aquellos menos puestos en el género de los simuladores de vuelo, F/A-18E Super Hornet dispone de un completo curso de entrenamiento con un total de 20 misiones para aprender a tomarle el pulso a esta maravilla de la aeronáutica.

Los escenarios en los que lucharemos también han sido muy cuidados, e incluso hay varios lugares tomados al pie de la letra de puntos calientes del planeta donde se han desarrollado campañas militares.

Por supuesto, todo dirigido por un motor 3D que ofrece un gran trabajo gráfico. Para ello, todavía hay que esperar un poco, pero seguro que merece la pena.

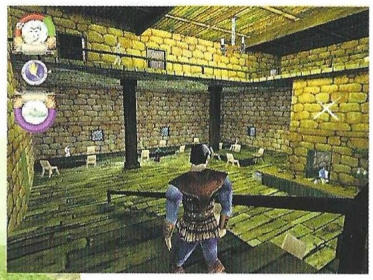
F/A-18E Super Hornet

Editor: Digital Integration
Distribuidor: Virgin

Crusaders of Might & Magic

Las nuevas cruzadas mágicas

Este nuevo juego de aventura, con muchos elementos de acción y de rol, nos introduce en la piel de un hombre que está marcado desde su más tierna infancia, por un sinfín de guerras y atrocidades, cometidas contra su pueblo, entre los que se encuentran sus padres. Para su desgracia o fortuna, durante una cruenta batalla en la que las fuerzas del mal asediaron su poblado, él pudo huir al terrible destino que obtuvieron el resto de sus congéneres: la muerte. Durante muchos años permaneció oculto, entrenando de sol a sol para algún día llevar a cabo su venganza. Ese día llegó, pero un esbirro del mal le atacó a traición y fue encerrado. Ahora tendrá que escapar y acabar con todos.



Así es como comienza este Crusaders of Might & Magic, en el que tendremos que atravesar una ingente cantidad de mazmorras a la vez que acabamos con todos los tumularios y demás seres de ultratumba. Básicamente, tendremos que despachar a los enemigos a golpe de mandoble, aunque los hechizos jugarán un papel muy importante, como si de un juego de rol se tratase. Mediante un completo menú, podremos equipar a nuestro personaje con el arma deseada y con escudos y armaduras, similar a lo que se vio en Drakan. Una colosal aventura que llegará en breve.

Un mágico mundo plagado de todo tipo de bestias, hechizos y, por supuesto, un héroe preparado para acabar con todo y con todos para devolver la paz a su añorada tierra...

Crusaders of Might & Magic

Editor: 3DO
Distribuidor: Virgin

Invictus

La estrategia de los Dioses

Lo habitual dentro de este género es controlar a soldados medievales, razas galácticas e incluso piratas y vikingos, con lo que es normal que, a la gente que disfrute con estos juegos, esté un poco harta de jugar con temas que quizás no le resultan lo suficientemente interesantes. Para los que estén puestos en mitología griega, Interplay está dando los últimos retoques a Invictus, un juego de estrategia en el que tendremos la ocasión de controlar a un buen número de "celebridades" del Olimpo. Entre ellos destacan Hércules, Perseo, Ícaro y Electra, y nos tendremos que valer de sus poderes para acabar con los contrarios a los dioses.

El sistema de juego es similar al de cualquier juego de estrategia, aunque en Invictus encontraremos notables diferencias. Para empezar, controlaremos un reducido grupo de héroes, como si de un juego de rol se tratase, pero no será lo único, ya que también tendremos la posibilidad de hablar con las personas que habitan en los poblados, obteniendo pistas de donde hay ejércitos batallando o de quien se ha sublevado contra el Olimpo. En cualquier caso, Invictus tiene muy buena pinta.

Para los que estén hartos de jugar a juegos de estrategia similares, Interplay ofrece una alternativa. Ahora podremos luchar a las ordenes de los más importantes Dioses de la mitología griega.

Invictus

Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

Zona Beta

Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum

Tras el increíble Apache-Havock, Empire está dando los últimos retoques a lo que podríamos considerar su continuación. Una vez más, los helicópteros más potentes estarán bajo nuestro control.

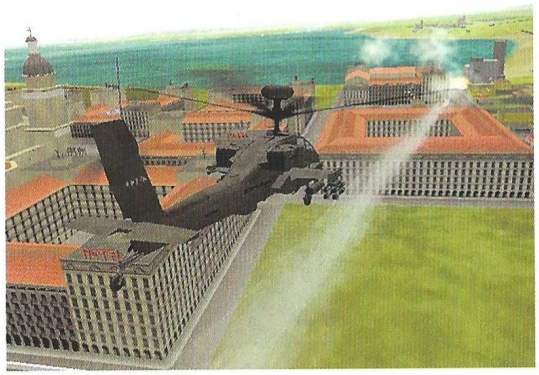
Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum

Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

Conflictos aéreos

Por todos es sabido que los simuladores de vuelo son los juegos que mejor aprovechan el inmenso potencial del que hace gala un PC, sobre todo en los tiempos que corren, en los que una aceleradora 3D es algo ya habitual. Desde hace muchos años, las compañías programadoras han intentado ofrecer al usuario los juegos más reales de vuelo, incluso en los tiempos en que tan solo se empleaban sprites. Ni que decir tiene, que gracias a los polígonos, muchos juegos dan una sensación casi real de estar surcando los cielos.

Empire, una de las compañías más destacadas en el terreno de la simulación, nos acerca la continuación del increíble Apache-Havock, proporcionando al jugador una sensación aún más real si cabe. En esta ocasión, controlaremos, como auténticos protagonistas, un RAH-66 Comanche y un Ka-52 Hokum, aunque también tendremos otro tipo de vehículos secundarios a nuestra disposición, desde carros de combate hasta soldados. El apartado gráfico también a sufrido considerables mejoras, con lo que ahora apreciaremos hasta el más mínimo detalle de los decorados. Todo esto y muchas cosas más, como el increíble arsenal con que contaremos, harán de Comanche vs. Hokum uno de los más completos simuladores de helicópteros que se han visto jamás.



Army Men Air Tactics

Son ya varias las entregas que hay publicadas de estos valerosos soldados de plástico verde. Con está que llegará en breve, se reafirman como todo un fenómeno social.

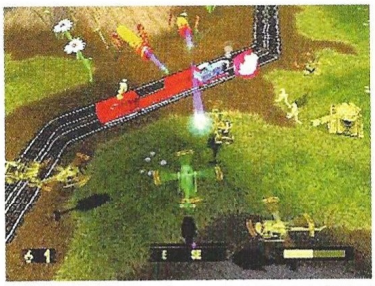
Army Mein Air Tactics

Editor: 3DO
Distribuidor: Virgin

Plástico machacado

Pero en 3DO no se están conformando con dar al usuario un "remake" de lo que ya hemos jugado al mando de estos peculiares soldados, sino que han creado un juego totalmente nuevo, es decir, un estilo distinto a lo visto anteriormente y quizás, un entorno gráfico mucho más trabajado. En Army Men Air Tactics nos pondremos como siempre al mando de los soldados, pero visto de otro modo. Lo que en realidad haremos será controlar unos potentes helicópteros de juguete, cumpliendo misiones de distinta índole.

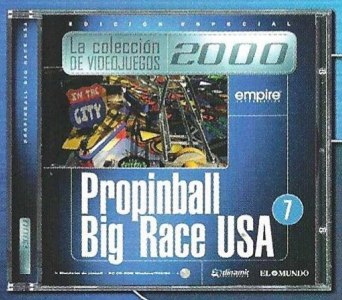
El juego adopta una perspectiva aérea, para tener la mejor visión posible de todo los enemigos que arremeterán contra nosotros, tanto terrestres como aéreos. Nosotros dispondremos de un increíble arsenal, como misiles tierra-aire o misiles aire-aire, para cumplir del mejor modo posible todas y cada una de las misiones. El apartado gráfico tiene muy buena pinta, ya que todo se desarrolla en un entorno tridimensional. Lugares tan dispares como una playa o un parque donde la gente va a merendar serán los escenarios en los que se desarrollará el nuevo juego de 3DO. En breve podremos disfrutarlo en nuestro PC.



Originales imprescindibles para tu colección

(Una edición especial que no puedes dejar pasar)

5 MARZO

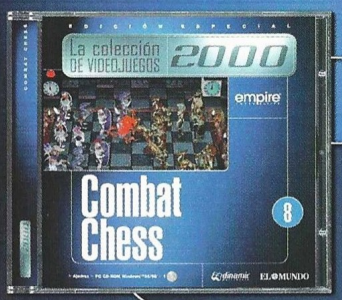


7 Propinball Big Race USA

➤ **Simulador de pinball**

El mejor pinball en una carrera por U.S.A.

12 MARZO

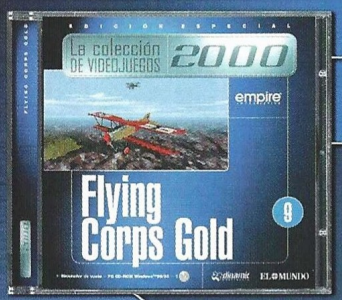


8 Combat Chess

➤ **Ajedrez**

El ajedrez es un combate con la mente

19 MARZO

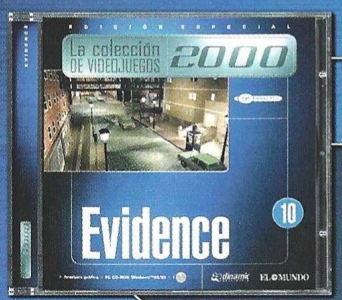


9 Flying Corps Gold

➤ **Simulador de vuelo**

Los mejores aviones de la 1ª Guerra Mundial

26 MARZO

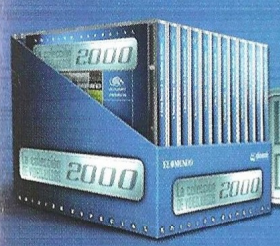


10 Evidence

➤ **Aventura gráfica**

Descubre al auténtico asesino

* Con la primera entrega gratis el estuche de la colección



EL MUNDO

www.el-mundo.es

dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.com

La colección DE VIDEOJUEGOS 2000

12 títulos de estilos diferentes para que disfrutes del apasionante mundo de los videojuegos.

Cada fin de semana con EL MUNDO y EL MAGAZINE, un CD-ROM por sólo **720** ptas. más

TELÉFONO DE ATENCIÓN AL LECTOR DE **EL MUNDO**
Para más información y pedidos de ejemplares atrasados, llama al **902 21 33 21**

Allá por los años 80, el software español vivió una auténtica Edad de Oro. Compañías como Dinamic, Topo, Opera o Zigurat hicieron de los ordenadores de 8 bits su feudo, y lanzaron al mercado una enorme lista de títulos que, eso sí, se consumían ávidamente en el mercado nacional pero pasaban inadvertidos más allá de nuestras fronteras. Los 90 trajeron consigo no sólo nuevas máquinas, sino también el principio del fin de un sector, el del software español, que ahora con la llegada del nuevo milenio parece renacer de sus cenizas.

Los nuevos proyectos del

Software español

Todo empezó, no hay duda alguna, con el bombazo mundial de Commandos. Pyro logró convulsionar un sector que, a excepción de Dinamic (que logró mantener el tipo –gracias principalmente a PC Fútbol)–, había permanecido aletargado desde principios de los 90. Los nuevos proyectos del software español, concebidos para ver la luz entre este año y el siguiente, prometen dar paso a lo que esperamos sea una nueva Edad de Oro.

Fue allá por 1984 cuando los primeros juegos diseñados íntegramente en España veían la luz. Por aquel entonces los hermanos Ruiz fundaban una pequeña compañía, Dinamic, que pasó de estar emplazada en la habitación de Pablo, Víctor y Nacho para mucho tiempo después ocupar unas lujosas y modernas oficinas. El camino recorrido, para ser exactos, entre la edición de sus primeros y ya míticos juegos, Saimazoom y Babaliba, a los títulos que más adelante comentaremos, capitaneados, eso sí, como no puede ser de otra manera, por la inefable edición anual de PC Fútbol. En realidad tanto tiempo ha pasado que los hermanos Ruiz ya ni siquiera forman parte de Dinamic... pero eso es ya otra historia.

Hablábamos de 1984 , cuando de forma no oficial se dio el pistoletazo de salida a una carrera que, durante el resto de los años 80 se disputó de forma trepidante. Es difícil explicar el por qué de lo que ocurrió, pero lo cierto es que fuera cual fuese el motivo para ello, la irrupción en el mercado español de los ordenadores de 8 bits trajo consigo una auténtica ebullición en el campo del diseño de juegos, hasta tal punto que, exagerando, se podría decir que en aquella época uno le podía dar una patada a una piedra y encontrar debajo varios programadores de juegos.

Gracias a ello, y bien de forma independiente (Dinamic, Opera, Zigurat) o bien respaldadas por una distribuidora (Topo/Erbe), nacieron una ingente cantidad de compañías que colocaron su maquinaria a máxima potencia para inundar el mercado de juegos para Spectrum, Amstrad, MSX o Commodore 64. Quizás lo más sorprendente de todo fue la inesperada excelente acogida que el propio público español dispensó a la mayor parte de esos títulos que, sin embargo, y salvo contadas y honrosas excepciones (La pulga, La Abadía del Crimen o Fred), nunca consiguieron aprobar una penosa asignatura pendiente: la distribución internacional.

Pese a todo, y como ya decíamos, de puertas adentro el software español vivió una auténtica Edad de Oro en la que algunas de estas compañías editaron juegos verdaderamente inolvidables, especialmente para los jugones más veteranos. Resulta prácticamente imposible hacer una lista completa de todos los juegos que se editaron a lo largo de este periodo, pero si merece la pena destacar algunos de ellos por su trascendencia. De Dinamic, por ejemplo, sería imperdonable no citar nombres como Fernando Martín Basket, Abu Simbel Profanation, Camelot Warriors, Army Moves... De Topo es más que necesario recordar juegos como Mad Mix, Butragueño Fútbol, Viaje al Centro de la Tierra, Survivor... Por su parte Zigurat, que más tarde dio origen a Made in Spain también cuenta con títulos legendarios en su haber: Carlos Sainz, Sir Fred, El Misterio del Nilo... y Opera puso su granito de arena con una larga lista también muy apreciable: Livingstone Supongo, La Abadía del Crimen...

Por cierto, que este último juego merece un punto y aparte, pues fue sin duda una de las más claras demostraciones de que con imaginación y talento se podían crear auténticas "virguerías" incluso en máquinas con limitaciones tan claras a todos los niveles como eran los ordenadores de 8 bits.

Queda, para cerrar esta pequeña introducción al reportaje que hemos elaborado sobre los nuevos y prometedores proyectos del software español, abordar la cuestión más espinosa: ¿cuál fue el motivo para que a partir del comienzo de los 90 todas estas compañías emprendiesen un vertiginoso declive –hasta el punto de desaparecer–, y para que pasasen casi diez años en blanco hasta la aparición de Commandos sólo animados por los –escasos– lanzamientos de Dinamic?

En la charla que mantuvimos con Gonzalo Suárez, jefe de proyecto de Commandos, éste nos aportó una interesante pista: la bajada de precio que en su día Erbe acometió con todos sus juegos hizo que los títulos que sólo se vendían en nuestro país (es decir, los españoles) redujeran drásticamente su margen de beneficio, y eso ahogo –literalmente– a las compañías españolas. Por nuestra parte queremos apuntar también otros dos factores: el persistente fracaso a la hora de intentar exportar los juegos desarrollados en España, y la aparición en el mercado de los ordenadores de 16 bits, ya que el desarrollo de juegos para esas máquinas era mucho más costoso, hasta el punto de ser difícilmente asumible por las empresas nacionales. La piratería, como casi siempre, también tuvo algo que decir...

El próximo gran lanzamiento
Blade

Uno de los problemas más habituales al que ha de enfrentarse el aficionado es el de los consabidos retrasos en el desarrollo y lanzamiento de esos juegos que, precisamente, espera con más ansia. Si eso puede considerarse un síntoma del asentamiento de una industria del videojuego en nuestro país, entonces España debe estar cerca de los puestos de cabeza tras los cuatro años de elaboración que Blade lleva consigo y que ya están a punto de finalizar.

Cuatro años para hacer realidad un debú, para plasmar un concepto de juego que ha sufrido varios rediseños a lo largo de este tiempo, que ha ido sembrando una expectación cada vez mayor con lo que se ha ido mostrando en los certámenes más importantes y que cuenta con un motor gráfico que, sin ninguna duda, va a concentrar todas las alabanzas cuando salga a la luz. Y, lo más importante, cuyos aciertos y desaciertos serán exclusivamente responsabilidad de una pequeña compañía española.

El juego fantasma

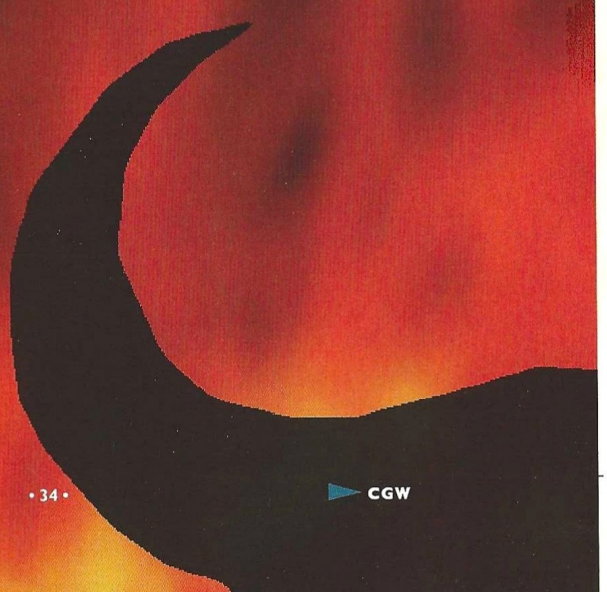
Rebel Act, nace en 1996 gracias al interés de Friendware, hasta entonces solo distribuidora, por poner en marcha una compañía desarrolladora. La idea inicial era la de un proyecto pequeño, sólo seis personas con un jefe de programación. Desde entonces, Blade ha sufrido dos rediseños totales para adaptarlo a las necesidades del mercado. Lo que en un principio iba a ser una sencilla aventura 2D, sólo por software, centrada en el componente mágico a lo Hexen, ha acabado por convertirse en un espectacular título 3D tras el que se encuentra un equipo de 20 personas, cuatro años de trabajo, un presupuesto de 200 millones de pesetas y el respaldo de una gran compañía como Infogrames –quien compró a Gremlin, distribuidora original del juego para el mercado internacional–.

No resulta sencillo hablar de Blade. En Rebel Act no quieren contar demasiado sobre el argumento ni las características del juego (ver entrevista). Pese a la cercanía de su publicación, han elegido conceder una gran importancia al elemento sorpresa. Pero CGW ha tenido la oportunidad de acercarse a las oficinas de la compañía y comprobar el estado actual de Blade.

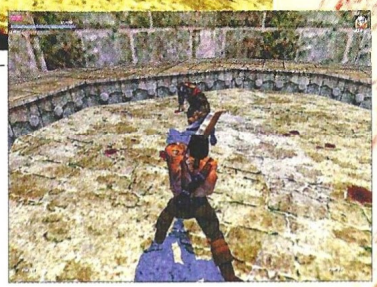
Y la verdad es que el estado de Blade es excelente. De hecho, difícilmente podría ser mejor. Sabíamos que se trataba de un juego de acción y aventura con pinceladas de otros géneros, desde una perspectiva en tercera persona y ambientado en un contexto de espada y brujería. Cabía intuir que su motor gráfico podía dar bastante que hablar gracias a la calidad de lo poco que se ha podido ver hasta ahora. Lo que no sabíamos es que, a fecha de hoy, no hay absolutamente nada que pueda compararse a la capacidad del poderoso "engine" que han desarrollado en Rebel Act.

Rebel Act
La gran promesa

Rebel Act nació en 1996, es decir casi a la vez que su primer y de momento inconcluso proyecto, Blade. La compañía fue fundada por la distribuidora española Friendware, que veía así colmado uno de sus anhelos: el introducirse de lleno en el campo del desarrollo de videojuegos. En estos cuatro años muchas son las circunstancias que han cambiado en Rebel Act, comenzando por el hecho de haber triplicado de largo el número de personas que en principio componían el grupo de desarrollo –seis–, y pasando por el hecho de haber contado con el respaldo de una gran compañía, Gremlin (más tarde adquirida por Infogrames) para el desarrollo de lo que es, sin duda, una de las grandes esperanzas del software nacional, Blade. En estas páginas os ofrecemos sobradas muestras de porqué este juego conquistará el mercado internacional.



BLADE screenshot



Engine made in Spain

En Rebel Act nos cuentan que se trata de un motor gráfico de portales puros. Pero sin entrar en tecnicismos complejos, si que podemos decir que destaca por la extraordinaria calidad de las texturas, el realismo y fluidez de las animaciones, la representación de la sangre y cualquier fluido en general y, en particular, por la extraordinaria iluminación en tiempo real, las sombras y el efectivo modelo físico incluido. En Blade, cualquier objeto posee un peso y una masa que, de acuerdo con las leyes físicas, condiciona su comportamiento. Si nuestro protagonista coge un taburete y lo arroja contra una pared, este rebotará tal y como lo haría en la realidad. Si el impacto hace que salte en pedazos, estos se comportarán de la misma manera. Si se lanza una flecha con un arco, describirá una parábola tal y como es de esperar, antes de alcanzar su objetivo. Sí un objeto queda colocado sobre una pendiente, se deslizará hasta que la fuerza de la gravedad lo deposite en su lugar natural... Una física tan exhaustiva no es sólo un añadido para aportar mayor realismo, sin mayor incidencia en el juego. El estar sometido a un mundo tan real tiene su efecto en las acciones de los personajes y, también, en los combates.

Sin embargo, el aspecto que primero salta a la vista y capta inmediatamente la atención del jugador es la iluminación y, por extensión, sus correspondientes sombras. En la versión del juego que pudimos observar, funcionando bajo Direct 3D, uno de los protagonistas, atrapado en una mazmorra al inicio del juego, conseguía escapar a través de los subterráneos de la fortaleza en que se encontraba. Si has jugado a Nocturne, puedes empezar a tener una idea del nivel que Blade presenta en este aspecto. Nuestro hombre, antorcha en mano, se mueve a través de los túneles con un campo de visión reducido a lo que abarca su escasa y parpadeante luz, dotada de un excelente realismo. Este uso de iluminación y sus correspondientes sombras, además del realismo, incrementa varios enteros el dramatismo de las situaciones, acercándolo en ocasiones a lo que podría denominarse un juego de horror, con sombras de extrañas criaturas acechando en la oscuridad...

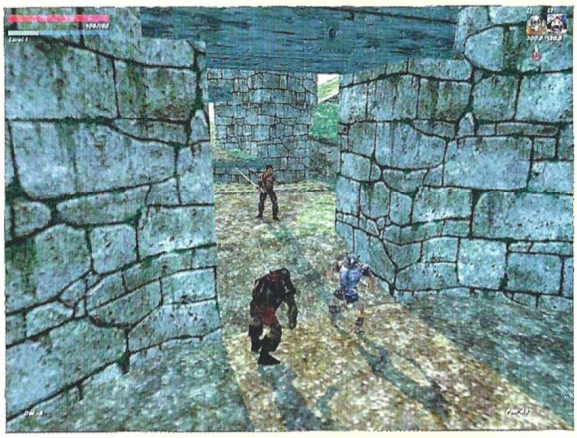
El espíritu de Blade

Aunque hay cuatro maneras de acercarse a Blade –una por cada uno de los cuatro personajes principales–, la historia central es la misma para todos ellos.

El aspecto que primero salta a la vista y capta la atención del jugador es la iluminación

BLADE screenshot

BLADE screenshot



Rebel Act

Hay cuatro maneras de acercarse a Blade, una por cada uno de los cuatro personajes principales del juego

Caminos diferentes para un mismo argumento y una misma conclusión. Las acciones que el jugador realiza y las opciones que elige le llevan hacia delante en la historia, pero no la transforman. En este sentido, pese a las amplias posibilidades de "rejugabilidad" que ofrece por la variedad de personajes, se trata de una historia lineal. Hay cierto grado de interacción con algunos de los seres e individuos que pueblan el universo de Blade, pero el jugador no la controla. Puede aparecer otro personaje que lo guíe, le de cierta conversación o incluso enemigos que lo "chuleen". En otros momentos, un personaje puede proporcionar un pergamino o cierto elemento que puede ayudar a completar el juego. Lo que también va a encontrar en Blade son puzzles, de todo tipo: puzzles en cada fase y otros que se completan a través de varios niveles; combinaciones de palancas u otros elementos, relacionados con la lava o tener que disparar a ciertas dianas a una velocidad determinada.

Si bien el espíritu del juego consiste en reunir en un producto lo mejor de los títulos preferidos por sus responsables –Soul Blade, Castlevania, Metal Gear Solid o Soul Calibur, entre otros–, Blade es, en primer lugar, un juego de combate. Acorde con este planteamiento, el sistema de lucha es otro de los puntales en que se asienta. Las excelentes animaciones de cada uno de los personajes alcanzan todo su esplendor en los enfrentamientos. Este aspecto consta de dos elementos. Uno, las acciones y movimientos del personaje, que podrían asemejarse al ya mencionado Soul Calibur. Se han realizado más de 2000 capturas de movimiento para dar vida a una amplísima variedad de acciones y combos. Cada uno de los protagonistas tiene sus características propias, por lo que el combate será diferente dependiendo de cual elijas para jugar. Algunos de los movimientos estarán presentes en el manual. Otros, se irán descubriendo conforme avanza el juego. El otro aspecto a tener en cuenta en los combates es el arsenal disponible: más de cien armas diferentes. Las innumerables combinaciones entre ambos elementos prometen una versatilidad nunca vista en un juego de estas características.

Y quedan los enemigos. Un conglomerado de diversas razas a las que se ha querido dotar de una inteligencia particular. En la parte inferior de la escala se encuentran los orcos, cortos de entendederas y agresivos como ninguno. Siempre irán a por el jugador, a tumba abierta y sin elaborar ninguna clase de estrategia; incluso son capaces de comenzar a pelear entre ellos. Sin

embargo, los caballeros son más inteligentes y, atacando en grupo, pueden llegar a turnarse para lograr una mayor efectividad. Y habrá otros: trolls, esqueletos, minotauros, hidras, dragones, criaturas gigantes... hasta llegar a un número de enemigos que se moverá entre los veinte y treinta. La idea es cada uno tenga sus características y el jugador vaya aprendiendo, descubriendo como es cada uno de ellos.

Un toque de rol.

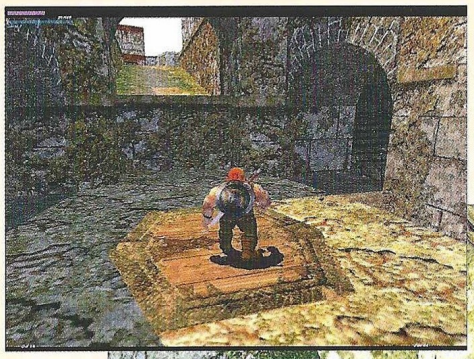
La manera de afrontar los retos que el juego plantea aporta ciertos toques de rol. El hecho de que cada uno de los protagonistas tenga sus particularidades implica que el uso de un arma concreta no se les va a dar igual de bien a cada uno de ellos. La capacidad limitada del inventario supone que habrá que tomar decisiones que condicionarán el enfrentamiento con diferentes enemigos y desafíos. Todo esto unido a los progresos que se experimentan superando las misiones –entre quince y veinte– ofrece cierto grado de configurabilidad que dependerá del jugador.

Donde si habrá un mayor abanico de posibilidades será en el modo multijugador. Todavía se está trabajando en él y lo único seguro es la inclusión de un modo llamado Arena en el que podrán participar varios jugadores en combates uno a uno. Funciona al estilo de "rounds". Por ejemplo, si participan tres jugadores, dos estarán combatiendo mientras el tercero observa. Cuando uno de los contrincantes se retira, el espectador pasa a la acción y así sucesivamente. Todavía hay bastantes cosas por definir, pero CGW pudo contemplar una espectacular Arena en la que los combatientes se enfrentaban en el interior de un volcán. El nivel de la lava iba creciendo hasta anegar casi por completo la superficie sobre la que se desarrollaba la lucha.

Hay otros elementos a tener en cuenta. La música está planteada como un importante componente narrati-

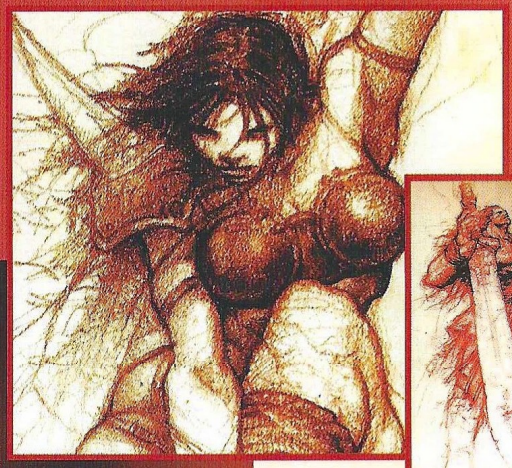
Se han realizado más de 2000 capturas de movimiento para dar vida a una amplísima variedad de acciones

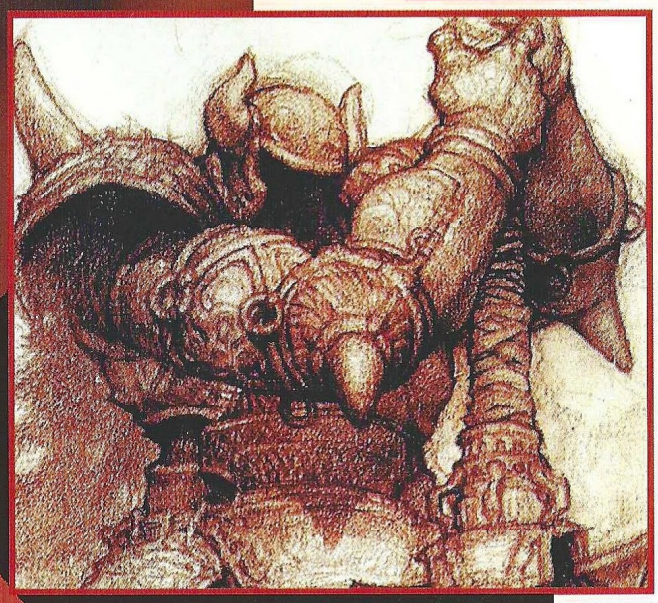
Rebel Act



LOS PERSONAJES

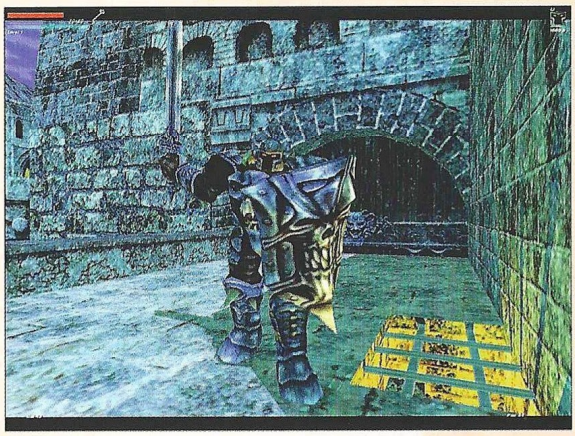
Los cuatro personajes de los que dispone el jugador para adentrarse en Blade suponen diferentes enfoques para el juego. Todos ellos son arquetipos, sin un nombre individual, pero con características muy definidas. La elección corresponde al usuario. ¿Quieres ser un bravo caballero? ¿Una valiente amazona? ¿El poderoso bárbaro? ¿O prefieres un fuerte enano? Pero una vez comienza la aventura, la elección se mantiene hasta el final.

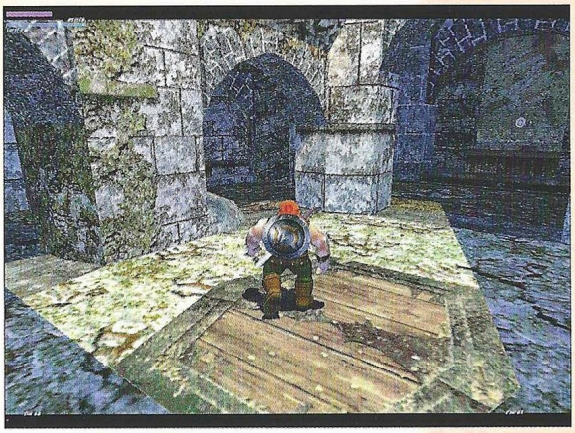




vo, correspondiendo con la acción que se esté desarrollando en cada momento. Las escenas cinemáticas estarán generadas por el propio motor del juego –acertada decisión, teniendo en cuenta la calidad del mismo–, aunque la intro, por motivos comerciales se lleva a cabo por "render". En las pruebas que se están llevando a cabo se ha logrado hacer funcionar el juego en un Pentium II 200 con 32 MB y tarjeta aceleradora. Esta será imprescindible, ya que no habrá reproducción por software. Pero en un Pentium II 300 con 64 MB debería ofrecer una buena calidad.

Blade va a ser un completo, envolvente y espectacular juego de combate, algo que no abunda en los PC. Y se quiere que sea algo diferente a todo lo conocido. Rebel Act pretende un título novedoso reuniendo los elementos más destacables de los mejores juegos y fundiéndolos en un entorno único y con personalidad: el mundo de Blade...





Entrevista:

Xavier Carrillo,
Jefe de Proyecto

"El problema al desarrollar en España es encontrar gente con experiencia"

Xavier Carrillo ha estado al frente de Blade durante gran parte de su largo desarrollo. Por tanto, es la persona más indicada para contarnos las interioridades de uno de los títulos que deberían afianzar a España en el mapa del software internacional.

Rebel Act está empeñada en no desvelar demasiado acerca de lo que el usuario encontrará en Blade. ¿Cómo lo definirías?

Es difícil de encasillar. José Luis Vaello, el diseñador del juego, quería coger lo que le gustaba de cada juego y concretarlo en uno. Se puede definir como un juego de lucha, con un componente muy importante de exploración. Hay algunos toques de rol, pinceladas. Tienes un personaje que va progresando. En función del nivel vas adquiriendo experiencia que se traduce en la adquisición de habilidades de combate. A medida que avanzas vas perfeccionando los combos, más rápido, más potente... Hay un libro de viaje, con un montón de textos que van apareciendo, y muchas historias. En Blade vas descubriendo muchas cosas. Empiezas viviendo una aventura y luego esa aventura va cambiando.

¿Y el argumento de Blade?

Sobre la historia del juego... No os puedo desvelar el objetivo para que el jugador no pierda el suspense. Los cuatro personajes, en un principio, están motivados por cosas muy diferentes. Tienes al caballero que es un personaje que busca la perfección; tienes al bárbaro, más místico; la amazona busca tesoros y el enano conocimiento. Eso al inicio. Luego se va desvelando una trama mayor. Van descubriendo cosas que no concuerdan, elementos que les hacen vislumbrar que hay algo más... Poco a poco te vas metiendo en las historias, hay varias. El argumento está muy elaborado. Se ha trabajado un mundo entero. Hay una prehistoria, historia de los antepasados, el cantar de Blade... Un mundo creado enteramente.

España comienza a vislumbrar un nuevo auge dentro de la producción de videojuegos, pero aún está lejos de contar con una industria consolidada. ¿Cuáles han sido las dificultades en poner en pie un proyecto de estas características?

El problema que hemos encontrado al desarrollarlo en España ha sido encontrar a gente. Quebraderos de cabeza al querer contratar a programadores, grafistas y animadores con experiencia. Ha habido de todo, desde gente sin ella que se ha formado aquí, la mayoría de ellos, hasta gente de otras compañías y del extranjero –un argentino y un inglés–. Seis personas, un 30%, ya tenían experiencia.

¿En que medida ha intervenido Infogrames en el desarrollo del juego?

Ha habido de todo. Algunas cosas sí las han marcado ellos. Unas se han mantenido y otras no. Y luego hay cosas que no es ni sí ni no. Es decir, ellos decían que querían esto y aquello, y nosotros decíamos os podemos dar esto. Entonces se empieza a discutir y negociar y se llega a un acuerdo. El multijugador fue una de las cosas que se negoció, entre otras cosas. Lo que ellos suelen tener es lo que llaman el control editorial. Enfocan todo el juego desde el punto de vista de ventas. Luego te asignan un productor que es el enlace. Asignan un productor para el juego y otro para el marketing. El del juego lo que hace es venir aquí, ver como va el juego, el "planning", decir luego a la empresa productora que va bien o aquí hay un problema. Es un poco el enlace técnico en cuanto a organización del proyecto. El de marketing es el que basándose en estudios y ventas te dice esto sí y esto no. En Alemania no puede salir la sangre roja, pues sangre verde para Alemania. Eso es de cajón. Pero luego hay cosas a las que puedes oponerte. Entonces entras en una especie de diálogo y ha habido cosas que se han rechazado, cosas que se han aceptado. Normalmente, ceden las dos partes. A lo mejor, una cosa que pueden pedir ellos te suponen reestructurar todo un departamento y retrasar el proyecto un par de meses. Igual propones una solución un poco distinta pero que a ti te supone en lugar de dos meses, quince días. E igual a ellos les vale.

¿Qué viene después de Blade?

El futuro puede pasar por lanzar un disco de misiones. O un Blade 2 en el que ya hemos comenzado a pensar, pero obviamente todo depende de cómo funcione Blade.

PYRO STUDIOS

Pyro Studios
A la cabeza

Llevamos unas cuantas páginas hablando de las brillantes perspectivas del software español. Pero lo cierto es, que a fecha de hoy, sólo hay un hecho indiscutible: el fenomenal éxito internacional de Commandos: Behind Enemy Lines.

Un millón y medio de copias vendidas –entre el título original y su expansión– han centrado todas las miradas en esta joven compañía y ha proporcionado un montón de dinero a sus responsables. Conclusiones: es posible hacer un juego original y de calidad en España; y conseguir las alabanzas de la prensa y público internacional; y ¡vaya! es un negocio muy rentable...

Hace cuatro años, todo esto no estaba tan claro. Desde la debacle de finales de los ochenta, no se había producido ningún movimiento significativo, a excepción de la supervivencia de Dinamic Multimedia. Dos hermanos, Javier e Ignacio Pérez deciden poner en marcha una compañía desarrolladora con un proyecto ambicioso: un original juego de estrategia ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Gonzalo Suárez se une a la compañía y junto a Ignacio Pérez diseñan Commandos. Un presupuesto de 145 millones de pesetas y un equipo de 18 personas trabajando durante quince meses son necesarios para poner en la calle uno de los grandes éxitos de 1998, con un 1.200.000 unidades vendidas.

Durante el año siguiente, Pyro realiza la expansión del primer título. Commandos: Más Allá del Deber se publica con la novedad de que no es necesario el original para jugar con éste. Pero lo más interesante son los proyectos que se ponen en marcha ese año. Entre ellos, el ansiado Commandos 2.

La joya de la corona
Commandos 2

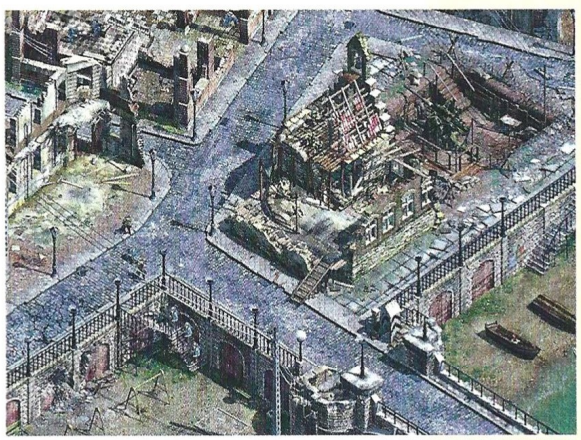
Commandos 2 es un juego engañoso. Si observas las capturas incluidas en estas páginas, creerás que no hay grandes diferencias entre el primer episodio y éste último. ¿Dos años para esto? Echa un vistazo al vídeo que viene en el CD de este mes y comenzarás a pensar que han sido dos años muy bien aprovechados.

La nueva obra de Pyro es lo que toda secuela debería ser. Respeta el espíritu del original, mantiene todo lo que tenía de bueno pero añade los suficientes elementos como para que se trate de un título diferente. Es ese difícil equilibrio entre satisfacer a quienes quieren volver a jugar a Commandos, pero sin dejar espacio para la rutina o el aburrimiento.

La idea central que ha presidido el desarrollo del juego es la ampliación de la gama de elementos con que cuenta el jugador para afrontar los retos. Esto se ha concretado en que cada personaje ha abandonado la exclusividad de la que hacían gala en el primer Commandos. Habrá una gama más amplia de acciones comunes, de tal manera que el conducir, nadar u otras habilidades no queden reducidas a un solo comando. Para potenciar este aspecto, los comandos podrán intercambiarse entre ellos objetos de sus respectivos inventarios. La consecuencia es que no es tan importante la elección del personaje como el uso que se haga de él. Y con ello, las posibilidades de juego se multiplican radicalmente.

3D versus 2D.

La inmersión es el concepto presente en el desarrollo de Commandos 2. Toda las misiones tienen lugar en unos entornos enteramente 3D, pero representados en 2D. Es decir, los personajes se mueven en tres coordenadas y, por ejemplo, una valla sirve tanto para reducir el campo de visión de quien esté a un lado como para ocultarlo a otros ojos. Una apuesta completa por el entorno 3D habría supuesto el trabajar con polígonos, lo que implica un menor detalle y resolución que el que se puede obtener con píxeles. Además, habría dado lugar a un juego diferente a Commandos. Incluso



los espacios interiores –aparentemente representados en 3D– continúan siendo 2D, sólo que el motor genera diferentes y sucesivos puntos de vista proporcionando la impresión de 3D; y con la ventaja de que continúan siendo píxeles. El resultado final es una definición muy alta con una fluidez, relieve e integración muy completas.

Las reglas de un mundo 3D implican la presencia de una física más elaborada de lo habitual en un juego de estas características. La fluidez de las animaciones, el detalle de todo lo que se representa ante los ojos del jugador y la aplicación del completo modelo de física otorgan a Commandos 2 un grado de realismo sorprendente en un juego de perspectiva isométrica. La prueba, en el video que acompaña esta revista.

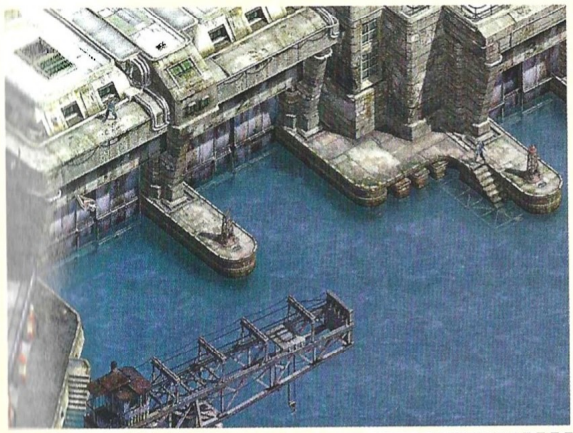
Añadiendo personajes.

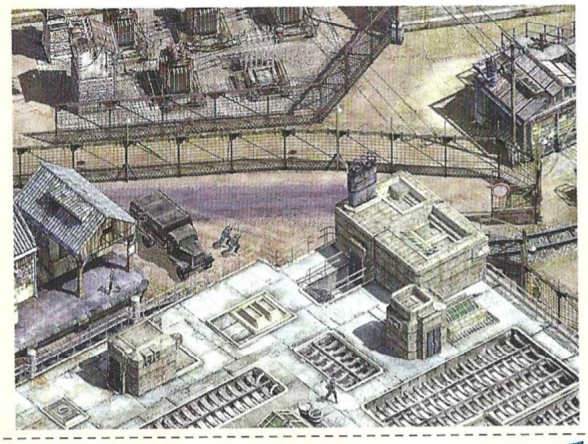
Una de las novedades relevantes será la presencia de personajes semi-interactivos. En el primer Commandos todo se reducía a traspasar las líneas enemigas, pero su participación permitirá al jugador la elaboración de estrategias defensivas que soporten oleadas de ataques o invasión. Por ejemplo, en una de las misiones el objetivo inicial es proteger a otros soldados aliados frente a los alemanes. Cuando haya finalizado esa confrontación, con la ayuda de los supervivientes deberás resistir la entrada de los tanques alemanes en la ciudad. Esta clase de personajes cuenta con una autonomía limitada. Si en un momento dado ellos se ven amenazados, comenzarán a defenderse independientemente de lo que el jugador esté haciendo, pero éste también puede hacerse con su control.

La acción no va a tener lugar sólo en espacios abiertos. Toda estructura que tenga una entrada será susceptible de albergarla. Desde los edificios hasta los restos de un bombardero varado en la orilla del río. De hecho, todo el entorno es interactivo. Resulta obvio que todos estos elementos van a enriquecer enormemente la jugabilidad. Pero sin duda, una de las novedades que más van a captar la atención de los seguidores es la ampliación de los miembros del equipo.

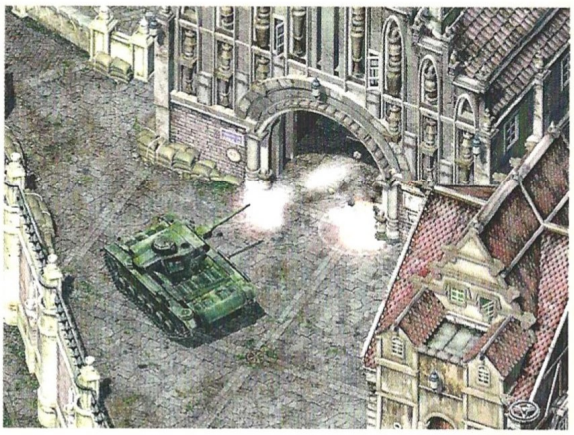
Paul Toledo Lupín es una de las nuevas adquisiciones. Él es el ladrón. Representa la forma más ardua de jugar a Commandos: cautelosa, evitando las confrontaciones, desarrollando caminos más largos pero más seguros para llegar al objetivo, a través de ventanas o robando objetos al enemigo sin necesidad de neutralizarlo. En Pyro creen que es el personaje para quien guste de la parte más difícil de Commandos: jugar sin matar ni destruir. Natalia es ya

Una de las novedades que más van a captar la atención de los seguidores del juego es la ampliación de los miembros

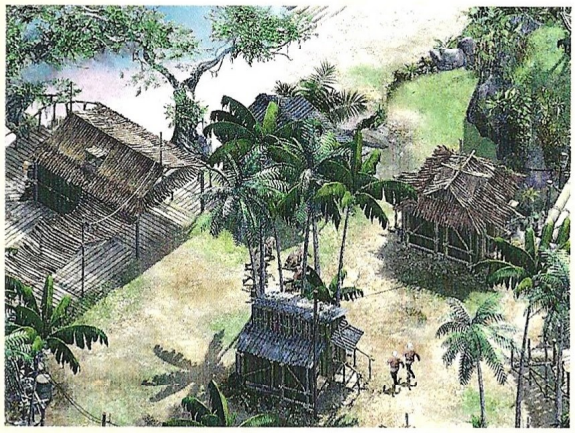


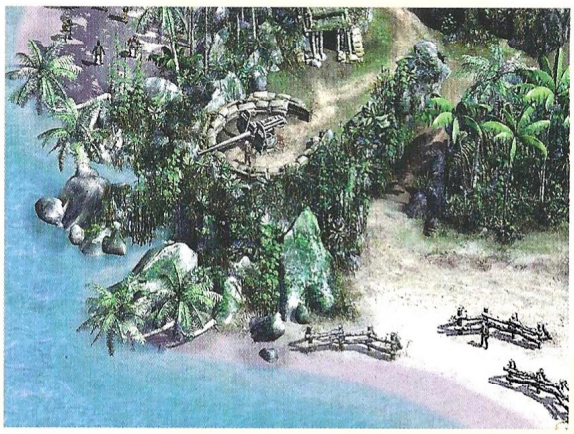


Pyro Studios



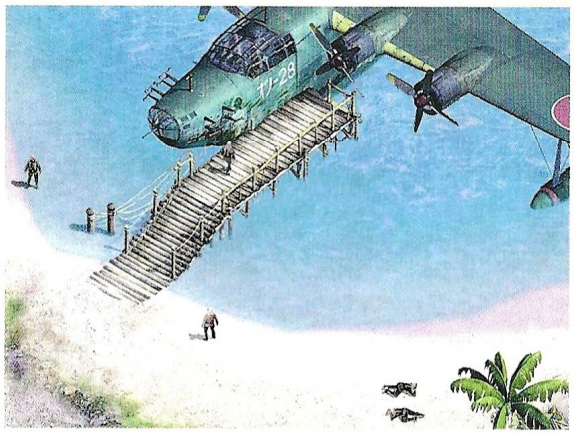
Los soldados alemanes serán ahora más precavidos cuando descubran el cadáver de un compañero





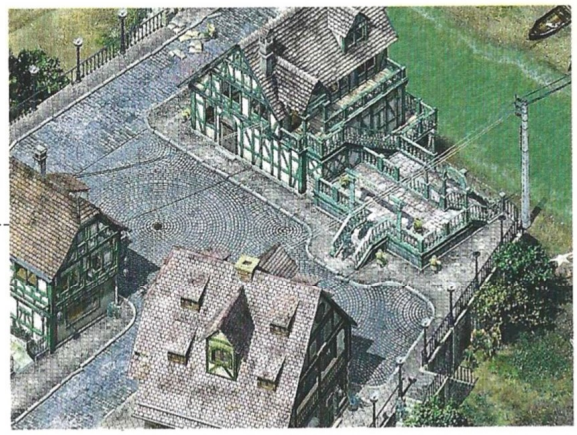
Algunas de las doce misiones del juego llevarán al jugador al Pacífico, China o Corea, lo que implica la aparición del bando japonés

una vieja conocida de los seguidores tras su papel en las misiones de Más Allá del Deber. Pero quien va a centrar gran parte de la atención va a ser el perro, la mascota del grupo. Todavía no cuenta con un nombre ni está enteramente definido, pero su carisma es indudable. En Pyro consideran que es un personaje muy dinámico y el problema está en darle contenido de una manera equilibrada, que no se convierta en un arma demasiado potente que desestabilice el juego. Por ahora tiene dos utilidades: trasportar "items" entre dos comandos alejados y poder llegar a lugares inaccesibles para otros componentes del equipo.



Clásicos bélicos.

Los objetivos no van a variar en gran medida con respecto a Comandos: Behind Enemy Lines. La principal diferencia va a ser la importancia que se concede a los objetos –conseguirlos e intercambiarlos, hasta treinta– y el defender posiciones. Por supuesto, se mantendrán las incursiones en campo enemigo para neutralizar armamento, secuestrar enemigos, rescate de prisioneros, etc. Algunos escenarios contarán con la presencia de civiles, pero siem-

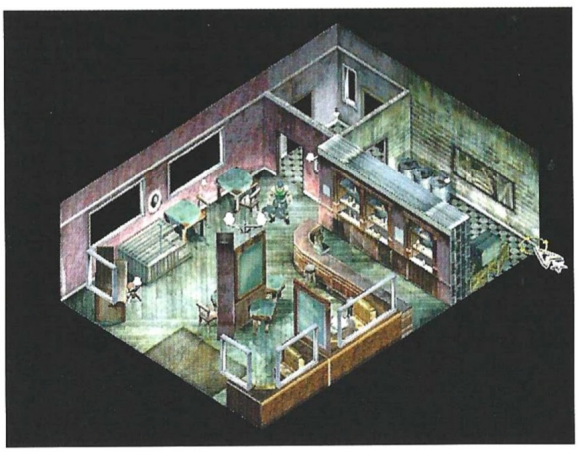


pre con un propósito que cumplir.

Lo que sí se ha hecho es llevar la acción a lugares inéditos en la serie. Algunas de las doce misiones del juego llevarán al jugador al Pacifico, China o Corea, lo que implica la aparición del bando japonés. La II Guerra Mundial cuenta con la ventaja de ser el conflicto más documentado de la historia de la humanidad y cualquier jugador, al menos, ha visto un par de películas relacionadas con ella. Por esa razón, los homenajes cinematográficos están presentes. Una misión recrea el célebre puente sobre el río Kwai, además de otros guiños a filmes como Salvar al soldado Ryan o los Cañones de Navarone. En otras ocasiones se parte de situaciones y localizaciones reales, pero los diseñadores se permiten ciertas licencias a la hora de dar forma a cada nivel en función de la jugabilidad.

Por supuesto, la inteligencia artificial estará tan cuidada como en el modelo original, presentado ahora unos soldados alemanes más precavidos cuando descubran el cadáver de un compañero. El interfaz será muy similar y cabe la posibilidad de elegir algunos de los comandos que se usarán en cada misión.

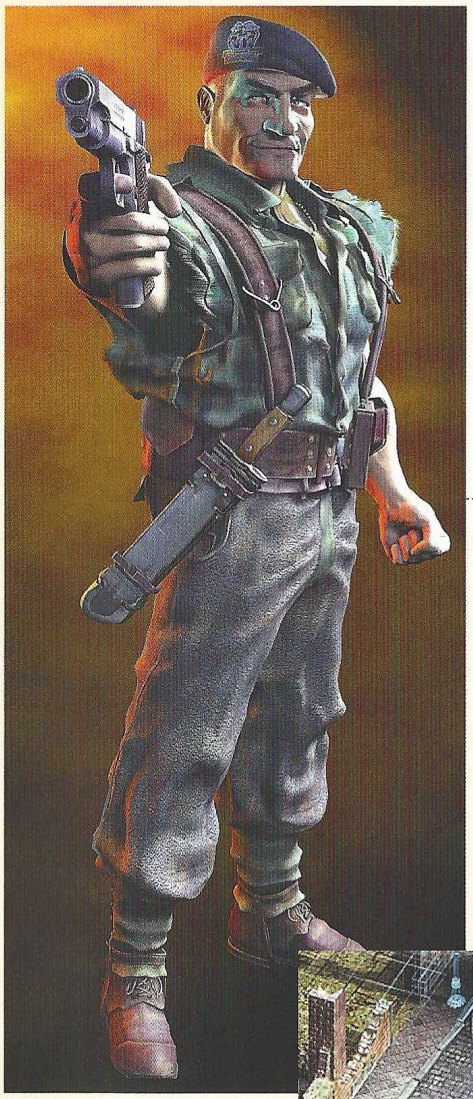
El desarrollo de Commandos 2 ha ocupado a un equipo de treinta personas durante dos años –hasta el próximo noviembre, cuando debería publicarse–. Y con un presupuesto de 200 millones de pesetas es, sin duda, un juego ambicioso. En sus planteamientos y en su ejecución. También en su modo multijugador, donde se plantea la inclusión de un modo versus en el que se

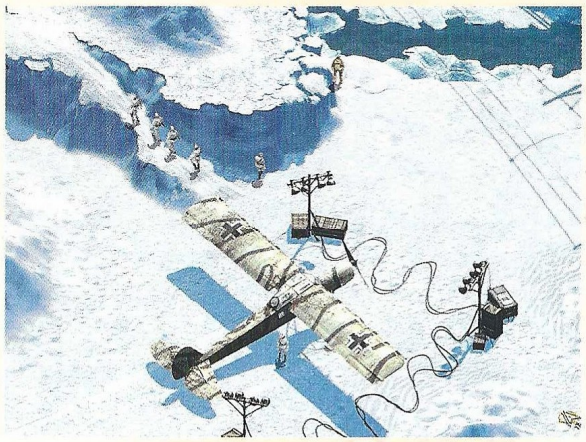


El desarrollo del juego ha ocupado a un equipo de treinta personas durante dos años, con un presupuesto de 200 millones

Pyro Studios

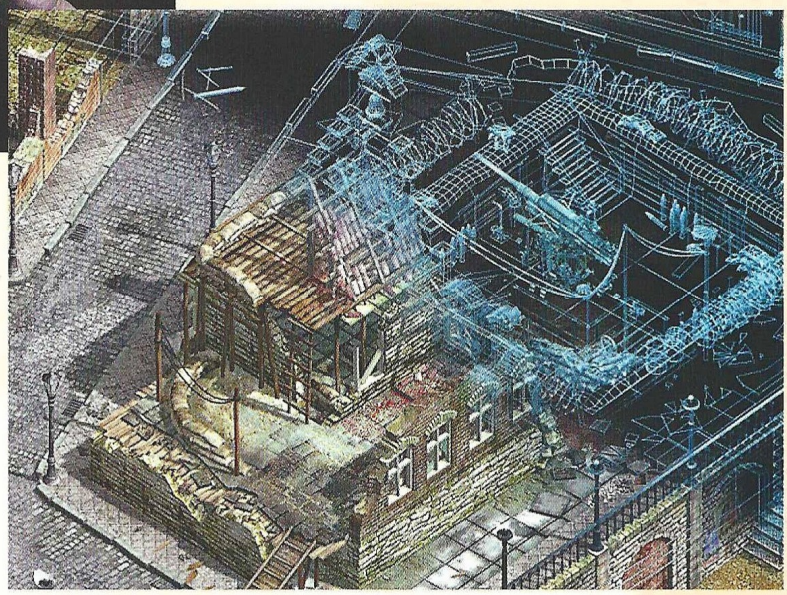
Una misión recrea el celebre puente sobre el río Kwai, además de otros guiños a filmes como Salvar al Soldado Ryan o los Cañones de Navarone





está trabajado. El Commando original contaba sólo con un modo cooperativo, dado que no se creyó que fuera divertido el papel de defensor en dicha situación. Si ahora se consigue dar con la fórmula adecuada, se desarrollaran misiones especificas para dicha modalidad.

Hay muchas más cosas que todavía se podrían contar sobre Commandos 2. A diez meses de su publicación, allá por el mes de Noviembre, ya presenta un fantástico aspecto, lo que dice mucho de la calidad del trabajo que Pyro está realizando. Prepararos para oír hablar mucho y bien de este juego en el futuro.



Entrevista:

Gonzalo Suárez
Jefe de Proyecto y Diseñador

"Lo que intento es aplicar al videojuego lo que he vivido del formato de producción del cine"

Gonzalo Suárez no es un recién llegado al mundo de los videojuegos. Participó en la primera Edad de Oro del software español y es uno de los protagonistas del auge que ahora estamos viviendo gracias a su responsabilidad en la serie Commandos.

El primer Commandos lo presentabais como "una superproducción". En otras ocasiones has comentado que queríais aplicar un modelo diferente al habitual en la producción de videojuegos. ¿En que consiste dicho modelo?

La industria del videojuego es muy joven, con un handicap como es el contar con mucho dinero. Y eso le hace ensayar muchas formas experimentales de producción extrañas. En Inglaterra, como casi todas las empresas están en bolsa, tienen una inversión de dinero muy grande que ha de rendir resultados en seis meses. Eso conduce a contratar un gran fichaje y con el dinero del motor no queda para nada más. Hay excepciones, pero son grupos reducidos a los que desborda la ambición del producto. Los alemanes son más comedidos, estructuralmente muy sólidos y cierran los juegos de forma concienzuda, ahí les tengo más respeto. Y el formato japonés son mucha gente, cumplen siempre las fechas, saben lo que quieren nada más empezar y si no fuera porque la naturaleza de los juegos es diferente a lo que yo quiero... como forma de producción les tengo bastante respeto.

¿Habéis intentado aplicar algunos de estos modelos?

Lo que intento es importar lo que viví hasta el 84 del formato de producción del cine, que es dividir sobremanera todas las especialidades que existen en el mundo del videojuego y, no darles protagonismo en cuanto a la creatividad, sino darles una funcionalidad técnica. Nuclearizar la creatividad en un sitio donde hay un equipo de diseño con un conocimiento de cual es la maquinaria que produce eso. De ahí pasar al pasar al equipo de desarrollo que, con unas directivas muy cerradas, va a producir según su especialidad. Básicamente, es la estructura del cine. Todo funciona bajo la directiva del guionista cuando habla de contenidos, y del director cuando habla de forma. Eso puede retrasarte en la producción, pero sin quedarte colapsado. Todos los problemas que puedan surgirte, lo hacen al principio, los puedes solventar con cierta facilidad en un núcleo pequeño y luego lo demás es mecánico. Eso me dio a mí buenos resultados en el pasado con todos los juegos. Y lo aplique en Commandos y fue bien.

Tú has estado dentro de la industria española de software durante las dos últimas décadas. En tu opinión, ¿qué sucedió para que aquella primera época dorada finalizase y nos encontremos ahora en este nuevo resurgir?

Tengo una teoría que puede ser más o menos acertada. Creo que fue culpa de la industria española; los productos para el exterior se malvendían a empresas que no tenían una fuerza de colocación muy notable. Cuando llega el 85/86, tenemos un sólido mercado nacional que daba para producir, a duras penas, juegos de seis millones de coste. Era un mercado solventado en el interior. Cuando en un momento determinado Erbe, en una política que dicen para compensar la piratería, pero que lo que realmente hizo fue limpiar toda la competencia, bajó los precios, el mercado interior no es capaz de soportar la producción. Y, por ejemplo, Opera se vio diezmada en los ingresos. Le costaba mucho más hacer juegos y tenías que invertir menos. Topo se hundió con Erbe. Made in Spain se dedicó a las arcade y Dinamic entró en una caída vertiginosa, hasta que Hobby Press lo reenganchó y logro sobrevivir, con mucho mérito. Fue el hundimiento de la industria española. El resurgir lo ha dado dos cuestiones. Una es que hubiese un bache en el desarrollo condicionado por el ingenio y la tecnología, cuando comienzan las 3D. Y en España, el ingenio es un valor en sí mismo; y luego la apuesta que hizo en ese momento Proein por una inversión grande en una producción, también dio un empujón. Y que saliese bien. La muerte del mercado interior y la apuesta por el mercado exterior parece que lo va a hacer revivir. Aunque esté Ubi o Infogrames intentando apostar, y nosotros y Rebel Act, estamos apuntando. Me gustaría que eso se convirtiese en algo sólido. Dinamic también tiene buena pinta...

¿Crees que la producción española puede aportar algo diferente al panorama de los videojuegos?

Eso es un potencial que tiene toda la parte sureuropea. Si hiciéramos un mapa del mundo, veríamos que los americanos solo juegan juegos complicados; los ingleses, juegos muy inmediatos, muy sensitivos o muy configurativos; los alemanes son muy sesudos, estrategia dura. Los franceses quieren hacer el multimedia universal, dar el super combo de la narrativa con el juego, y el español tiene una ventaja. Primero, llega un poco más tarde, con lo que puede ver todo el panorama y escoger una opción buena. Y tiene el ingenio y espíritu creativo de los franceses con un poco más de limitación. Si esa combinación la llegamos a fraguar, el potencial de producto es muy bueno. Es un producto original, adscrito a un marco de juego aceptable. Tenemos un handicap. Quiero reunir un equipo de desarrollo en Alemania y reúno un equipo que funciona, nunca mejor dicho, como un Audi. Coordinar el espíritu español en una producción común no es sencillo. Lo que quizá falta es disciplina, o un concepto más coordinado de las cosas. No hecho de menos la eficacia alemana, que quizás conlleve algo de falta de imaginación. Lo que quiero decir es que eso ya es un handicap. Y juegas con eso. Y cuando sacas adelante un producto coordinado entre 30 personas en España, tiene una calidad que es de agradecer.

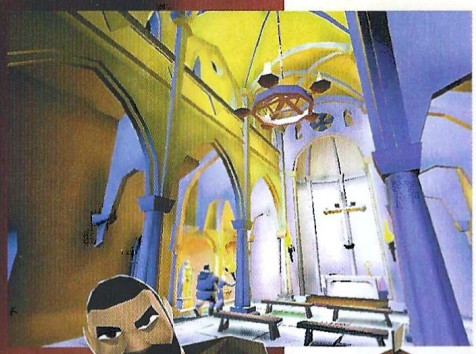
Pyro Studios

Redefinir un género

Heart of Stone

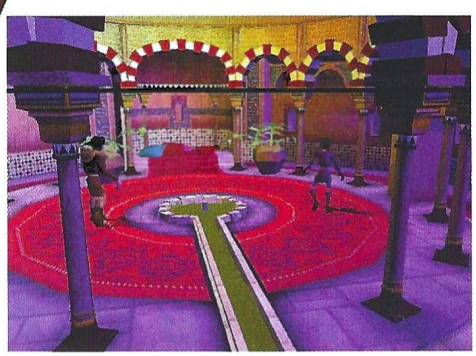
"El reto de hacer sencillo lo complicado es nuestro. En este momento es un sello de identidad de Commandos y nosotros sabemos que es de Pyro y queremos que en el futuro se reconozca así. La sencillez en todos los sentidos: de manejo, de fácil acceso al juego y toda la profundidad de un juego con muchas posibilidades".

Estas palabras de Ignacio Pérez, co fundador de Pyro Studios, y co diseñador de Commandos, interesarán a cualquiera que en alguna ocasión se haya visto descorazonado, por la complejidad –inclusión confusión– que presentan algunas aventuras o juegos de estrategia. Vienen a cuenta, por que no resulta sencillo explicar que es Heart of Stone, uno de los proyectos que actualmente desarrolla Pyro y el que está más lejos de su conclusión.



Con fecha de salida situada en marzo de 2001, Pyro ha preparado algunos vídeos para mostrar a los medios cual es la dirección que va a tomar el título, pero todavía no hay nada jugable. CGW ha podido contemplar alguna de las escenas cinemáticas –que dan una idea del tono buscado para relatar la historia–, alguna arena de combate –aún lejos de lo que será su aspecto definitivo– y el diseño de los ¡siete! personajes protagonistas.

¿De donde nace Heart of Stone? "Después de un título como Commandos, echas de menos un juego de estrategia donde de verdad haya un hilo argumental y puedas identificarte con personajes con fuerza. Eso no se puede conseguir por la vía de meter "briefings". A partir de ahí surge la idea de hacer un juego de estrategia con un componente de aventura. Una vez creada la aventura pensamos que no podía ser sólo una excusa para contar la historia, había de tener de verdad un significado. Y se nos ocurrió un modelo que nos servía para crear algo nuevo y para el propósito que andábamos buscando", explica Ignacio Pérez, ahora co diseñador de Heart of Stone junto a César Astudillo.



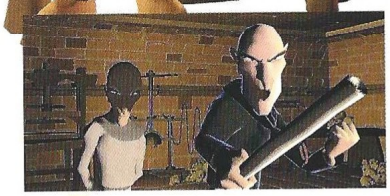
¿Estrategia o aventura?

Heart of Stone puede ser considerado tanto un juego de estrategia como una aventura. Su historia arranca con el personaje de Michel de Compiegne. En el siglo XVI, Michel es un estudiante que acude a una abadía para unirse a su tío en sus investigaciones. Al llegar, descubre que el buen hombre ha sido asesinado y sus papeles robados. Su motivación inicial es descubrir a los asesinos, pero más adelante él mismo será acusado del crimen y se verá obligado a descubrir la oscura trama detrás de los acontecimientos. Así se inicia un viaje que le llevará por diversos países y culturas de la época: Inglaterra, Rodas, Italia, Turquía, Norte de África...

Un juego de estrategia a la vez que una aventura con peso específico suena muy apetecible. El problema es combinar ambos elementos en un solo producto. Tienes una aventura en el clásico esquema de encontrar los personajes que te van ayudar, visitar sitios, resolver puzzles y dentro de eso están intercaladas las distintas partes del combate que podrían equivaler a las misiones de un juego de estrategia.

Habrá dos clases de escenarios. El de la aventura será artístico y muy realista –dentro de un

estilo cercano a la caricatura, pero con una sólida ambientación histórica–. Pero cuando llega el momento de combatir, el espacio se transforma en una arena de combate con unas características espaciales diferentes, más cuadriculado y modular, con elementos tácticos espaciales que se reconocerán inmediatamente.



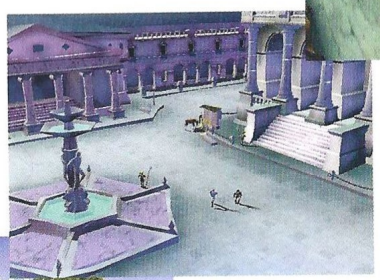
Combate multipersonaje en tiempo real

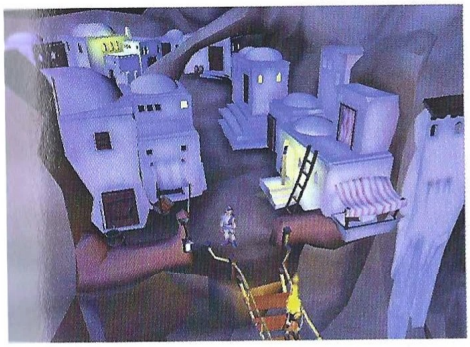
Hasta aquí el planteamiento básico. Pero el modelo de aventura y de estrategia presenta algunas novedades. Se planteó la pregunta de qué sucedería si el inventario tuviese conciencia propia. A partir de esa idea se decidió eliminarlo como tal –aunque incidentalmente se puedan transportar objetos– y recurrir a la interacción con los personajes. Los habitantes de los diferentes entornos de Heart of Stone tienen sus propios comportamientos autónomos. Por ejemplo, en un momento dado el jugador necesita abrir una puerta. En el pueblo hay un individuo que siente una pasión compulsiva por las cerraduras. Así que hay que localizarlo y pedirle que siga al protagonista. Y arreglárselas para conducirlo a donde interesa –sin que se distraiga abriendo otras puertas, lo que podría meterle en problemas– y que él realice la acción. Este es el concepto básico. En lugar de depender de la recolección de ciertos objetos, se relega en la interacción con los personajes, expandiendo así las posibilidades de juego. Dado que hay siete personajes que el jugador puede llegar a manejar al mismo tiempo, se plantea el problema de cómo hacerse cargo de ellos –más los PNJ que puedan acompañar en un momento dado– sin que lo que aparezca en la pantalla sea un auténtico tumulto. Aún no está decidido si se recurrirá a cierta iconización, pero la intención es mantenerlos a todos ellos.

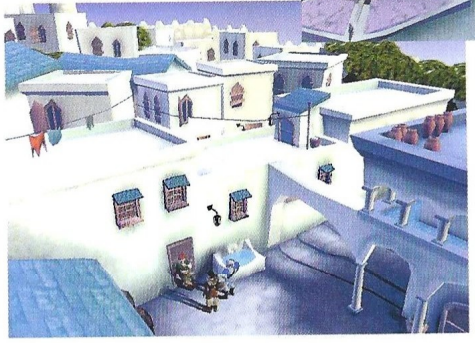
Pero será en las arenas donde no se podrán manejar más de tres. Se ha buscado el combate multipersonaje en tiempo real. El reto está en definir la fórmula para que el ocuparse de las acciones simultáneas de tres personajes que están bajo acoso no sobrepase la capacidad de reacción del jugador, y parece que van por buen camino.

Aunque la historia está planteada como un misterio a resolver en un período concreto de la Historia, conforme se vaya desentrañando se introducirá un elemento de tipo fantástico. Sin embargo, los parámetros del combate se mantendrán en un tono realista, sin intervención de magia o hechizos. Los personajes que acompañan a Michel son la Princesa Normanda, el Mercenario, el Caballero Negro, Fray Spencer, Morgana y el Asesino. Siempre hay un líder del grupo, pero si éste no puede resolver una situación, pasas a controlar al más adecuado. La aventura de Heart of Stone será, cuando menos, sorprendente por los conceptos de juego que se están aplicando. Sin embargo, aún queda un largo y tortuoso camino por recorrer antes de que podamos desentrañar el misterio que envuelve a Michel de Compiegne.

Los personajes que tendremos junto a Michel de Compiegne en la aventura son la Princesa Normanda, el Mercenario, el Caballero Negro, Fray Spencer, Morgana y el Asesino







Pyro Studios

Épico
Praetorians

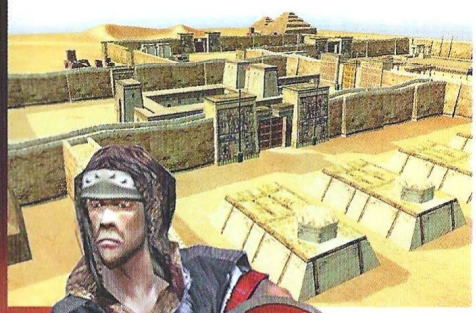
Durante un tiempo, el último de los proyectos que Pyro está desarrollando respondía al nombre de Cimmeria. Semejante título hacía suponer que tendría alguna relación con el universo de espada y brujería; suposición que se ha demostrado equivocada. Praetorians es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la época del imperio romano. La novedad es que va a tener lugar en un esplendoroso y detallado mundo 3D.

Desde hace un par años, diversas compañías han intentado sumergir el género de estrategia dentro de los más variados entornos tridimensionales. Pyro ha querido plantearse el reto de triunfar donde otros han fracasado, trabajando en un título que va a poner énfasis en el elemento táctico dejando de lado la tradicional recolección de recursos y evitando que el juego quede reducido a una mera acumulación de tropas para aplastar rápidamente al enemigo.

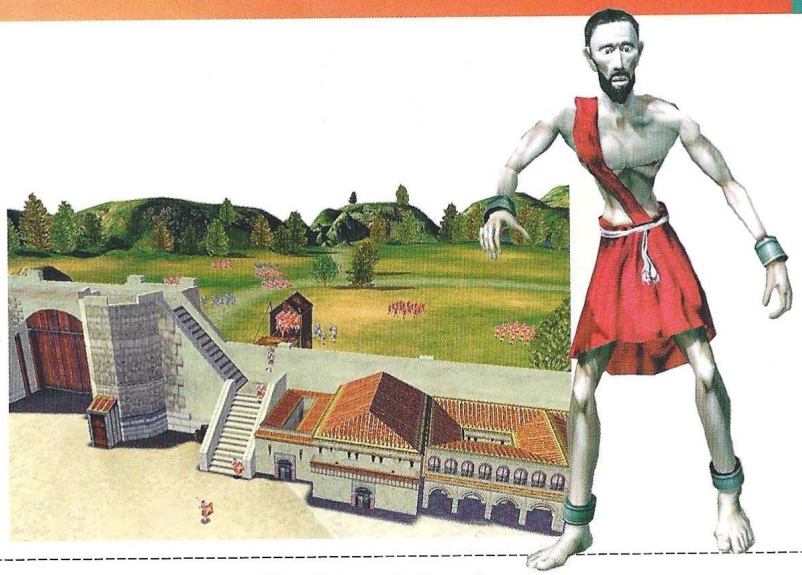
Praetorians te pone al mando de las tropas de César a lo largo de 15 misiones en las que el jugador habrá de enfrentarse con los ejércitos galos y egipcios en entornos que se corresponderán con los de las tres naciones en liza.

Buscando la sencillez

El desarrollo del patrón clásico de estrategia en un entorno 3D presenta varios problemas inherentes. Con el objetivo de no complicar inútilmente al jugador se ha optado por eliminar la niebla de guerra, centrar la posición de la cámara en dos alturas diferentes que se completan con el uso del zoom y desarrollar unos gráficos con un elevado nivel de detalle cuyos resultados, a tenor de lo que CGW ha podido observar, son excelentes. El jugador podrá adoptar una perspectiva isométrica si así lo desea y el interfaz se basará en el uso del ratón, que permitirá controlar desde el conjunto de las tropas hasta un solo soldado.



La habilidad estratégica del jugador va a ser fundamental. Comienzas cada misión con unos



efectivos concretos, y eso es lo que tienes. Existe la posibilidad de, por ejemplo, si tienes madera cerca construir una catapulta para iniciar un asedio. Pero es sólo una pequeña ayuda, sin que llegue a darse el caso de elaborar decenas de máquinas de guerra con los que abrumar al contrario. De la mismas manera, las unidades enemigas capturadas pueden pasar a engrosar las filas romanas, pero no existirá la opción de generar nuevas unidades a voluntad del usuario.

El árbol tecnológico ha desaparecido como tal. Conforme se avanzan las misiones se pondrán a disposición del usuario nuevas unidades y estructuras, pero todo ello está predeterminado y no depende de su habilidad. Todo esto se concreta en un tipo de juego muy realista, donde lo más importante va a ser conocer bien las capacidades de las unidades y desarrollar las tácticas adecuadas. El trabajo previo será tan importante como lo que suceda una vez en el campo de batalla.

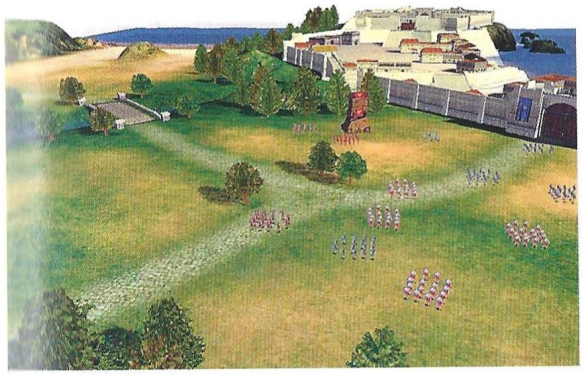
Lo importante es la red

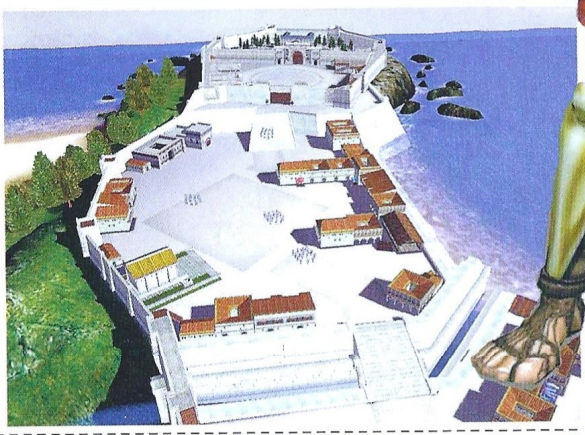
Sin embargo, las ambiciones del juego van más allá de lo que pudiera parecer a primera vista. Praetorians alcanzará su máximo esplendor jugando contra oponentes humanos. Y, sin que desmerezca la solidez del modo individual, la campaña se plantea como un largo proceso de aprendizaje que deje preparado al jugador para lanzarse a los combates en red.

Llegados a este punto, los tres ejércitos estarán a disposición del usuario para su libre elección. Cada uno de ellos presenta diversos tipos de unidades, con sus características particulares. La idea es que en las misiones multijugador, más que sobrevivir, haya que cumplir una serie de objetivos concretos. Habrá diez campañas específicas para el modo multijugador, en las que se pueden producir diferentes situaciones, como el comenzar con muchos recursos, pero sin ninguna defensa o en el interior de una fortaleza sin poder acceder a esos recursos. El máximo de jugadores será seis, con la posibilidad de jugar en modo cooperativo. Para agilizar dicha cooperación entre dos jugadores, se prevé que la comunicación entre ellos sea verbal, pero esto dependerá del ancho de banda que pudiera ocupar. Si no es así, se utilizará el habitual chateo.

Dada la temática elegida, la similitud con Age of Empires acude inevitablemente a la cabeza. Sin embargo, las decisiones que Javier Pérez y Jaime Cifuentes han tomado en el diseño del juego deberían conducir a un producto diferente y original, no sólo en su aspecto gráfico, sino lo que es más importante, en su jugabilidad.

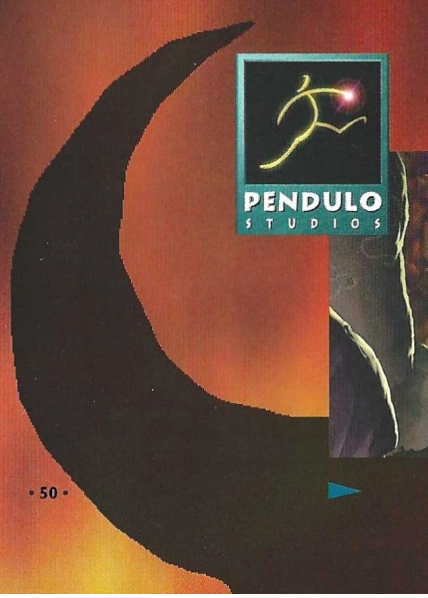
Praetorians te pone al mando de las tropas de César a lo largo de 15 misiones en las que habrá que enfrentarse con los galos y los egipcios





Dinamic
La más veterana

Dinamic es la compañía de programación más veterana en la historia del software lúdico español. Nació allá por 1984, y básicamente programaba juegos para los sistemas de 8-bits que había en la época. Tanto el inolvidable Spectrum como el poderoso Amstrad CPC, han visto pasar por sus circuitos juegos como Game Over, After the War o Army Moves y su continuación, Navy Moves. Aunque quizá, el juego que más recuerdan los veteranos de este mundillo es Fernando Martín Basket, un fantástico uno contra uno en el que nos debíamos medir con el que fuera uno de los mejores baloncestistas de España. En este reportaje podréis comprobar que Dinamic sigue en alza, ofreciendo al usuario algunos de los juegos más divertidos y elaborados creados en nuestro país.



Una aventura épica

Runaway: A Road Adventure

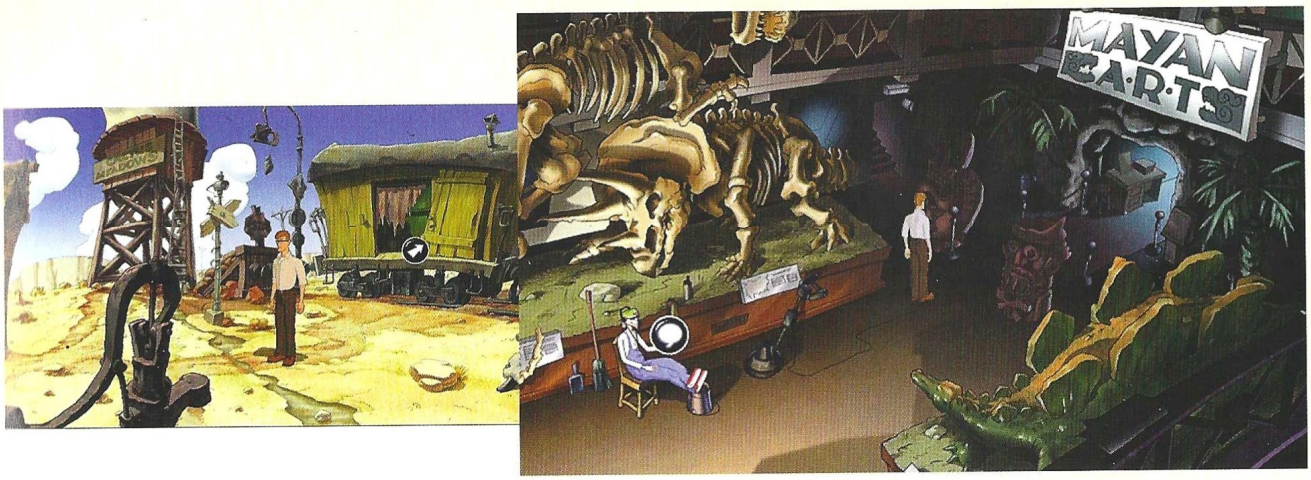
Muchos recordaréis una videoaventura llamada Hollywood Monsters, del grupo programador español Péndulo Studios. Después de la gran acogida que tuvo, sus creadores están enfrascados en una nueva y prometedora aventura llamada Runaway, de la que os contamos muchos detalles a continuación.

Como ya quedó patente con Hollywood Monsters, Péndulo Studios es una compañía que tiene ideas para dar y tomar, al menos en el terreno de las aventuras. Esta compañía, afincada en Madrid, se ganó la confianza de muchos usuarios con aquel divertido juego. Viendo el éxito cosechado, no les ha quedado más remedio que producir uno nuevo, en el que ya llevan bastante tiempo trabajando. Ni que decir tiene que Runaway, nombre de la nueva aventura, tiene muchísima más calidad que su antecesor en el género. Así mismo, el apartado gráfico está siendo cuidado al máximo, de modo que todos los elementos estén en perfecta armonía los unos con los otros, como por ejemplo los personajes, que están siendo modelados en 3D, o los escenarios, que son fondos en 2D con algunos elementos en 3D, como cortinas, coches, etc.

Las historia del juego, como no era de esperar, es tanto o más atractiva que la que tenía el ya clásico Hollywood Monsters, introduciendo al jugador en la trama de un modo total, irreversible. Asumimos el papel de Brian, un ejemplar estudiante a punto de graduarse, al que sus padres mandan a Nueva York para terminar de un modo brillante su carrera. Nada más llegar a la "gran manzana" atropella con el coche a una guapa joven, que le cuenta tras el encontronazo que es una famosa y adorada artista nocturna, y que en ese momento la están persiguiendo unos malvados gansters. Él, en un acto de valentía decide ayudarla, y así de paso arreglar el entuerto que le ha supuesto atropellarla, es decir, como una forma de pago por las molestias ocasionadas.

Después de todo esto, y sin apenas darse cuenta, Brian se verá inmerso en un complot de lo más extraño y peligroso, donde él será el punto de atención de toda la mafia. No tendrá más remedio que acarrear con las consecuencias y deshacer todo el entuerto que ha provocado.

De este modo tan movidito es como comienza Runaway, con un argumento digno de una superproducción. Uno de los aspectos en los que más se está centrando el grupo programador, además de en la historia y en el apartado gráfico, es en los puzzles. La cantidad de estos será satisfactoria para los asiduos al género, y lo mejor de todo es que tendrán mucha lógica a la hora de resolverlos. En ningún momento quedaremos atascados durante un largo periodo de tiempo si siempre empezamos utilizando la lógica, es decir, haciendo lo mismo que haríamos



de encontrarnos en la situación en la que se ve envuelto nuestro héroe particular.

Pero lo que quizás llama más la atención, al menos la primera vez que se presencia el juego, es el elaborado aspecto gráfico con el que lo están dotando. Cuando Péndulo Studios comenzó a programar Runaway, lo hizo en el modo en que habitualmente se crean este tipo de juegos; le dio un claro estilo de dibujos animados, para dotarlo de una sensación agradable a la vista de cualquiera. Pero a medida que han ido avanzando han ido añadiendo más y más ideas, incluso algunas que en su día pudieron parecer descabelladas.

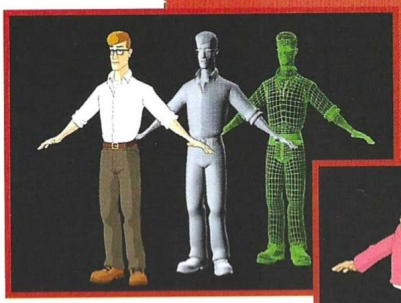
Para empezar, después de tener todos los personajes creados, llegaron a la conclusión de que no eran todo lo buenos que debían ser, de modo que todas y cada una de las animaciones realizadas hasta la fecha quedaron desestimadas. Se les ocurrió que quedaría mucho mejor generar los personajes mediante polígonos, sin tener que sacrificar por ello el aspecto inicial de dibujo animado. Para ello comenzaron por estructurar los personajes dibujados con anterioridad a mano en 3D, dándoles un renderizado total y posteriormente añadiendo las texturas.

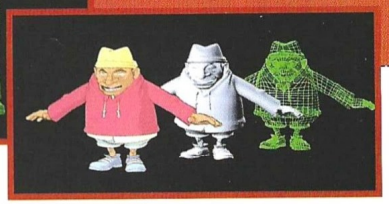
Pero, ¿cómo lograrían que pareciesen dibujos normales y corrientes? Sencillo, difuminando todas y cada una de las texturas para dotar al personaje final de una apariencia mucho más redondeada. El resultado final es absolutamente sobrecogedor, de tal modo que nunca se puede apreciar con claridad dónde comienzan las 3D y dónde acaban. Si a todo esto le añadimos la resolución máxima con la que se ha dotado al juego (1.024x768), color a 16-bits, sombreado orientado de los personajes (la sombra varía sobre el personaje teniendo en cuenta desde que punto recibe la luz) y el suavizado de perfiles de éstos sobre el fondo, se puede llegar a decir que Péndulo Studios lo está consiguiendo de un modo apabullante.

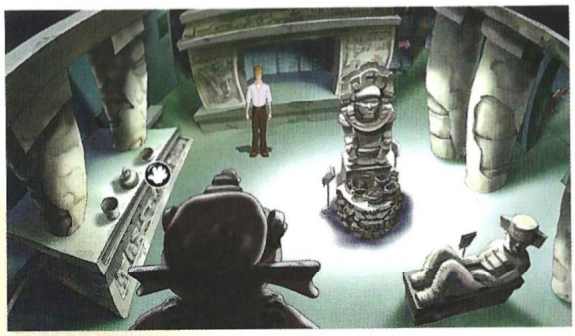
Se prevé que el juego esté listo para septiembre, una época idónea para jugar, ya que el verano toca a su fin. De todos modo, estaremos esperando con impaciencia su salida definitiva al mercado, al igual que muchos de vosotros cuando leáis esto y observéis con todo detenimiento las pantallas que acompañan al texto. La aventura gráfica vuelve, y con más fuerza que nunca.

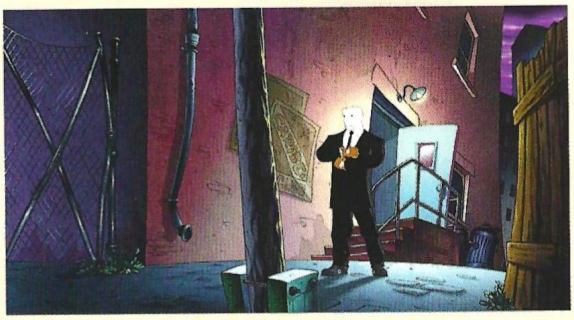
PERSONAJES CASI REALES

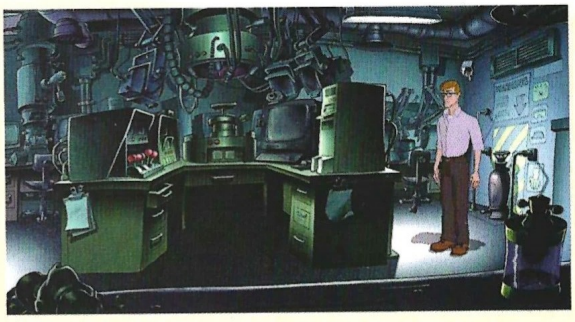
Como ya hemos dicho, los personajes del juego van a tener finalmente una apariencia 3D, pero lejos de lo que pudiera parecer, no han perdido ni un ápice de su apariencia inicial: siguen pareciendo dibujos animados. En las pantallas que acompañan a este texto, podéis observar con bastante detalle los pasos que se han seguido hasta llegar al resultado final, que a decir verdad no puede ser más prometedor. Tras modelar el boceto inicial en 3D, mediante los correspondientes vectores, se lleva a cabo un renderizado del personaje, para más tarde darle el aspecto final gracias a las texturas. Con el uso de esta técnica, los personajes pueden recibir luz directa de alguna fuente y tener un aspecto más real y elaborado.











El sprint de la victoria

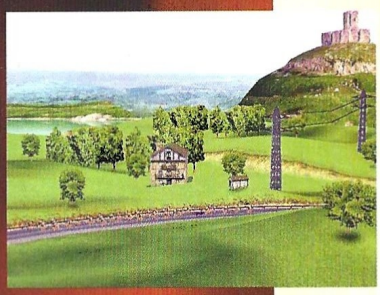
PC Ciclismo

Dinamic

El sistema de control será muy similar al visto en PC Atletismo, es decir, utilizaremos el ratón para controlar todos los aspectos de nuestro corredor

En muchas ocasiones, infinidad de lectores nos han formulado la siguiente pregunta: "¿por qué ninguna compañía se decide a sacar un juego de ciclismo?" La respuesta era casi siempre la misma: "El ciclismo no es un deporte tan extendido como otros, por lo que las compañías no encuentran rentable programar uno. Para fortuna nuestra y para todos esos lectores que siempre han soñado con subir el Tourmalet o el Alp d' Huez, Dinamic está programando PC Ciclismo, que incluirá, entre otras muchas cosas, un Manager y un modo Arcade la mar de divertidos.

Hay que reconocer que en nuestro país, así como en Francia o en Italia, el ciclismo goza de bastante popularidad; la gente se lanza a las calles y carreteras comarcales de todo el país para animar a sus corredores favoritos. En el campo de los videojuegos, este no ha sido nunca un deporte muy representado, algo que no ha gustado a muchas personas que disfrutan más con él que con el fútbol o el baloncesto. Hace bastantes años, varios juegos rondaron los ordenadores personales de esa época, como el Spectrum o el Amstrad CPC. Está claro que, aunque pudieran resultar divertidos, no alcanzaban todo el nivel de realismo necesario, porque, aunque parezca lo contrario, es un deporte bastante complejo y difícil de representar en un simple juego de ordenador.

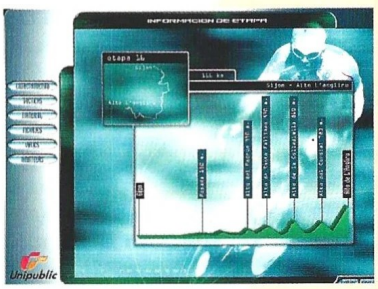


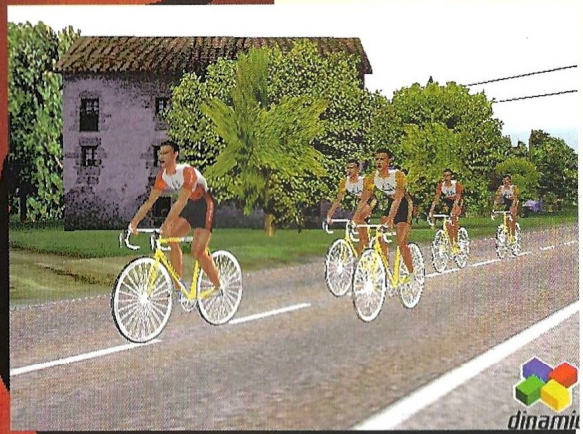
Afortunadamente los tiempos cambian, y en Dinamic han sabido darse cuenta de lo que el usuario español demanda de un modo constante. El estilo de juego que nos quieren ofrecer es muy similar al ya visto en PC Fútbol, es decir, un manager con muchísimos datos de corredores, equipos y demás, incluyendo hasta el palmarés de cada corredor.

El modo Manager es en el que más esfuerzo se está poniendo, y es a todas luces el que reviste una mayor complejidad. Como si de un juego de estrategia se tratase, tendremos que procurar que nuestro equipo y corredores, sin hacer un mal papel en ninguna etapa, logren llegar en el mejor estado posible a lo que habitualmente se llama "etapa reina", y así intentar ganar la competición. Todo se divide en varias opciones, que van desde ordenar un ataque, a realizar un sprint o llevar el ritmo del pelotón, sin que ello afecte al resto de opciones posibles.

Los escenarios prometen ser de lo mejorcito que hayamos visto, ya que todos los paisajes se corresponderán con la zona en la que se esté desarrollando la etapa. Por ejemplo, en el sur de España todo tendrá un aspecto más seco y las casas serán blancas, todo lo contrario que en el norte, donde habrá más vegetación y mucha más humedad.

El modo Arcade es mucho más sencillo, y consistirá en competir en las más diversas pruebas, como el sprint, el descenso, la subida, contrareloj o la cronoescalada. El sistema de control será muy similar al visto en PC Atletismo, es decir, utilizaremos el ratón para controlar todos los aspectos de nuestro corredor. Los seguidores del ciclismo están de enhorabuena.





El bárbaro más bárbaro

Grouch

Revistronic, grupo programador que se está encargando de dar forma a este Grouch, ha pensado que el mercado ya está saturado de juegos de plataformas en 3D, con lo que han pensado en ofrecer al usuario un tipo de juego más desenfadado y, por qué no, divertido. Aquí tenéis un adelanto de uno de los héroes más desgarbados que se pueden encontrar.

Estamos más que acostumbrados a jugar a títulos de plataformas en los que el protagonista siempre es más guapo, fornido e inteligente que el resto de personajes, ya sea un humano o cualquier engendro salido de la cabeza del diseñador. Grouch es el primer juego de plataformas de Revistronic –creadores también de 3 Skulls of the Toltecs y de Toyland Racing–, y a decir verdad, no podía tener mejor pinta. Grouch adopta una mecánica similar a la de muchos juegos de plataformas, aunque aquí encontraremos también muchísima acción y aventura, de modo que la variedad y mezcla de varios géneros auguran unos muy buenos resultados. No importará si hay alguien al que no le gustan las plataformas, ya que todo está dividido en partes más o menos iguales.

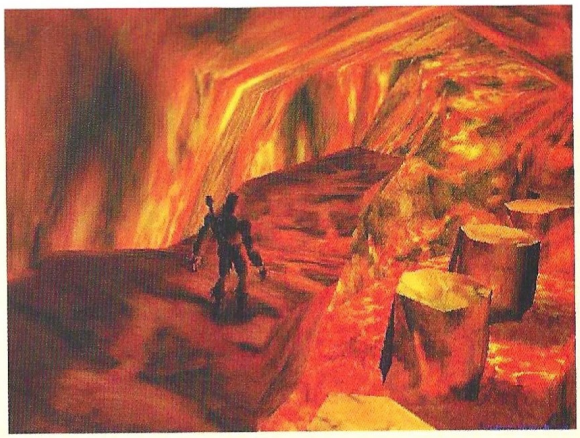
Nuestro personaje es Grouch, un bárbaro valeroso y bastante fuerte pero no demasiado inteligente: sólo se guía por sus instintos más salvajes, similares a los de un animal. El caso es que mientras estaba en su pequeña y tranquila aldea junto a su voluptuosa novia dispuesto a procrear, un grupo de malvados ogros asedió el poblado y la raptaron. En lugar de secuestrarla para un extraño ritual o para cualquier otra cosa sin fundamento alguno, se la llevaron para aportar "sangre nueva" a su maltrecha y horripilante raza. Dicho de otro modo, se la llevaron para que les ayudara a procrear, es decir, para dar retoños de "calidad" superior a la habitual. Lógicamente, Grouch no permitirá que un grupo de malolientes ogros le ponga la mano encima a su prometida, y menos aún después de habérsela arrebatado en una situación tan íntima.

El argumento del juego, como se puede apreciar, es de lo más original, así como el apartado gráfico, que se decanta por una perspectiva en tercera persona para tener la mejor visibilidad posible cuando juguemos. Todo está realizado mediante polígonos texturados, pero de un aspecto bastante desenfadado. Los enemigos, sobre todo los de final de fase, son todo un alarde de originalidad, como "Mamá Grutak", una especie de hipopótamo gigante que tratará de aplastarnos bajo sus posaderas por todos los medios.

A través de una enorme cantidad de peligrosas fases tendremos que deshacernos de nuestros enemigos a golpes de espada, a la vez que activamos palancas y desplazamos muros para abrirnos paso.

Pero para todo esto, habrá que esperar hasta septiembre, cuando el juego sea por fin lanzado al mercado.

Nuestro personaje es Grouch, un barbaro valeroso y bastante fuerte pero no demasiado inteligente



El extraterrestre intrépido

M: Alien Paranoia

Dinamic

Está claro que en la programación española hay auténticas joyas, pero muy pocas de ellas están destinadas a los más pequeños de la casa. Este juego, obra del grupo programador madrileño Eclipse Software, no es eso exactamente, pero sí podríamos decir que opta por una mecánica mucho más sencilla y apta para todo tipo de públicos, de modo que lo podrán disfrutar sin ningún tipo de problemas personas de todas las edades.

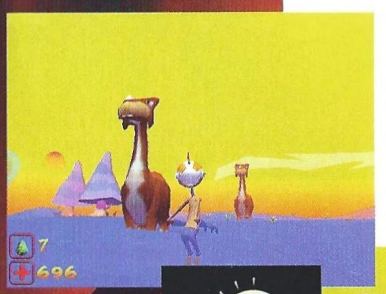
Los enemigos del juego son muy originales, al igual que las fases en las que se desarrollará la aventura, que tienen un estilo muy a lo "Warner"

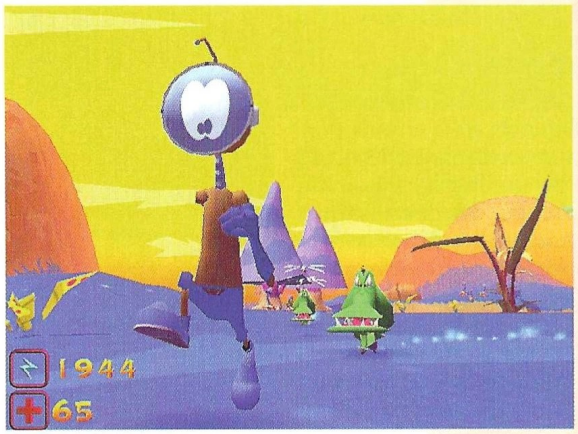
Mes un juego atípico donde los haya. La primera sensación que puede dar es que ya lo hemos visto con anterioridad, pero no, más bien es todo lo contrario. Para empezar, el argumento del juego es original y divertido, así como el protagonista, que es una especie de extraterrestre-androide, ya que su cabeza es como un televisor, de modo que si cae al agua y ésta llega a la parte más alta, M puede ir despidiéndose de su periplo como conquistador.

El caso es que a M se le ha averiado su nave de segunda mano en un inhóspito planeta, en el que solo hay extrañas y desagradable criaturas, que no son muy feroces, pero no cesarán en su empeño de hacerle la vida imposible a nuestro singular protagonista. Lamentablemente, sin su nave no podrá dejar el planeta y reunirse con N, de la que está perdidamente enamorado. Para ello tendrá que valerse de, además de su innegable capacidad intelectual y su astucia, de sus interesantes armas, como por ejemplo el láser, el boomerang y las peras. Este último arma no lo es como tal, pero nos será muy útil en algunos puntos del juego. Por poner un ejemplo, cuando tengamos que cruzar una zona en la que hay agua –recordar que M no la puede tocar a menudo– lanzaremos una pera para que un "Lechonsaurio" se acerque a la orilla a comerla, circunstancia que podremos aprovechar subirnos a su lomo.

Los enemigos del juego son muy originales, al igual que las fases en las que se desarrollará la aventura, que por cierto tienen un estilo muy a lo "Warner"; será casi como ver un capítulo del Coyote y el Correcaminos. Volviendo con los enemigos, que posiblemente sean el "alma-mater" del juego, los encontraremos de todos los tipos, como cangrejos culturistas, cactus cariñosos e incluso pirañas que nos persiguen fuera de su hábitat natural, el agua. No pararán de perseguirnos hasta que consigan morder nuestro preciado trasero.

La jugabilidad es otro de los puntos en los que más se está trabajando, para llegar a dar al usuario un juego similar a los que se pueden ver en una videoconsola, es decir, muy sencillo e intuitivo a la hora de jugarlo. Las difíciles combinaciones de teclas pasarán a la historia; tan sólo con saber manejar el ratón con soltura y alguna que otra acción de nuestro personaje con el teclado, como cambiar la perspectiva, el juego será pan comido para cualquier jugador. Si todo sigue como hasta el momento, M estará listo para el último cuarto de este año.





Trío de ases

Resurrection

No hay lugar a dudas de que las aventuras en 3D están en pleno auge desde hace ya unos cuantos años. El hecho de poder representar todo un universo mágico mediante polígonos y texturas de alta calidad es algo muy habitual en las compañías programadoras más grandes del planeta. La diferencia que hay entre este juego y el resto que podemos encontrar en el mercado es abismal, pero no por diferencias gráficas o un mal argumento, sino por la compañía que está al mando. Son Nébula Entertainment, un grupo sevillano muy joven, y Resurrection es el juego que nos están preparando.

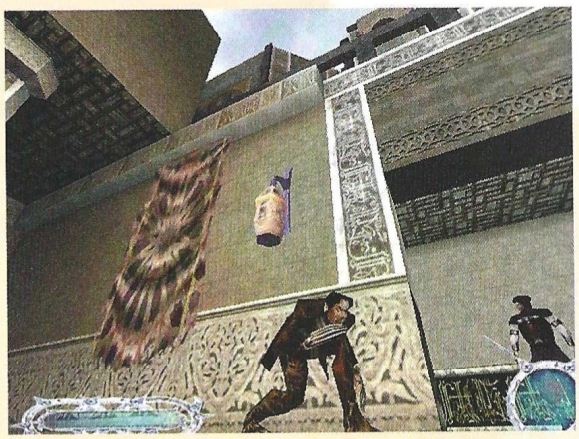
Resurrection es un proyecto muy ambicioso al que, aunque las imágenes digan lo contrario, le queda todavía un largo recorrido. La idea básica del juego, así como los personajes principales y el estilo gráfico están ya muy bien definidos, pero tanto en Nébula Entertainment como en Dinamic buscan más, mucho más. Lo que hemos podido ver del juego nos deja hacernos una idea de lo que será el producto final; un mundo completamente en 3D por el que el jugador podrá desplazarse con total libertad de movimientos. Es más, prácticamente serán tres juegos distintos, debido a las diferencias que hay entre un personaje y otro. El hecho de que haya tres personajes distintos para seleccionar, ha obligado a Nébula a crear tres historias totalmente diferentes, lo que es toda una proeza.

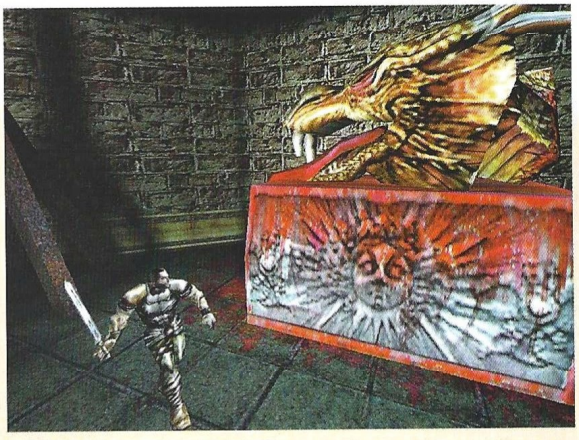
Pero todo no queda ahí, ya que tendremos la posibilidad de jugar a Resurrection de dos modos muy distintos. Podremos optar por elegir a uno de los tres personajes centrales y jugar un total de cuatro capítulos con cada uno, es decir, jugar la historia individual de cada uno de ellos, ya que cada uno lucha por su causa. El otro modo no es menos atrayente. Tendremos que jugar una historia completa, que consta de 15 capítulos, cambiando de personaje en cada uno de ellos. Este modo de juego nos dará acceso a tres nuevos capítulos, de modo que será un aliciente más a la hora de jugar.

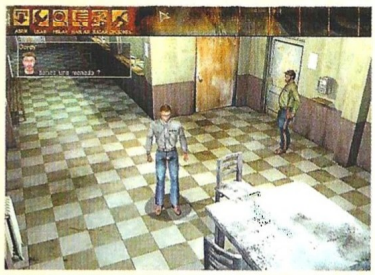
Los personajes son totalmente distintos entre sí, desde un guerrero a un hombre demonio, pasando por una sacerdotisa con grandes poderes psíquicos. Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades, dándonos la opción de elegir el que más se adecue a nuestras necesidades, con lo que será bastante difícil aburrirse. El guerrero Gau lucha por la vía fácil; atacar con su gran espada será su mejor opción, ya que puede realizar todo tipo de combos mortales. Daiko la sacerdotisa, emplea con mucha astucia los poderes mentales de los que hace gala, pudiendo incluso poseer a sus enemigos mentalmente. Y por último está Doménico, el hombre demonio, que gracias a su sigilo y a sus afiladas garras, podrá desgarrar a cualquier enemigo sin que este pueda evitarlo.

El hecho de que haya tres personajes distintos para seleccionar, ha obligado a Nebula a crear tres historias totalmente diferentes

Como se puede apreciar, Resurrection es un proyecto muy ambicioso, que posiblemente estará listo para diciembre. Estaremos al tanto de su evolución...







La fuga del siglo
La prisión

Dinamic

Lo que Dinamic pretende es acercar el juego on-line a los usuarios, pero de un modo total, ya que en La Prisión no habrá modo de juego para una sola persona

Año tras año, llegan a nuestros ordenadores muchas aventuras, la gran mayoría de ellas bastante originales, que exprimen al máximo tanto el potencial del equipo como el sistema de juego para un solo jugador. Debido a esto último, en Dinamic llevan ya un largo periodo de tiempo dando forma a lo que será el primer juego creado en España para uso exclusivo en Internet. Nos estamos refiriendo a La Prisión.

Fuera de nuestras fronteras ya se han visto títulos que planteaban algo similar: tratar de poner a jugar de un modo simultáneo y vía Internet al mayor número de usuarios posible, dejando que se relacionaran entre ellos, como si de un "chat" se tratase. En algunos países este método ha gozado de cierto éxito, como por ejemplo en los Estados Unidos, lugar en el que navegar por Internet es totalmente gratuito, de modo que no tenemos que estar pendientes de cómo sube sin parar la odiada factura telefónica. En España, este tipo de juegos son hoy por hoy un terreno inexplorado, pero gracias a Dinamic y al original título que están preparando, todo puede dar un giro de 180º. Lo que Dinamic pretende es acercar el juego on-line a los usuarios, pero de un modo total, ya que en este juego no habrá opción de jugar solos en nuestra casa; es decir, tendremos que estar conectados a Internet para entrar en contacto con los "bots", que son los personajes definidos por Dinamic, así como con el resto de presos, en este caso controlados por los distintos usuarios que permanecen conectados.

El argumento del juego es muy atractivo, poniéndonos en la piel de un presidiario recién encarcelado. Cuando entremos en la cárcel, se nos asignará una celda y un compañero, para de este modo entablar lo antes posible contacto con alguien. Una de las peculiaridades de La Prisión es que no hay día ni noche. Esto es debido mayoritariamente a que cada jugador entrará en juego cuando le apetezca, de modo que mientras alguien no permanezca conectado, su doble virtual, por así llamarlo, estará dormido en la celda.

Además de los reclusos, en el juego hay infinidad de "bots", que van desde el más habitual, que es el carcelero de toda la vida, a los servicios de atención médica o los cocineros. Podremos hablar con todos ellos, así como ganarnos su confianza, o por el contrario, su enemistad. Lógicamente, mientras mejor nos llevemos con algunos de ellos más sencillo nos resultará escapar, ya que podremos sobornarlos o pagarles con algo, pero no será sencillo que cedan. Pero el aspecto más importante y, quizá más innovador, es la interacción con el resto de las personas. Al igual que sucede con los "bots", podremos llevarnos bien o mal con ellos, eso dependerá de ambas partes, ya que aunque nosotros no le hagamos nada malo a alguien podemos caerle mal desde un primer momento, de modo que hay que ser muy cautelosos.

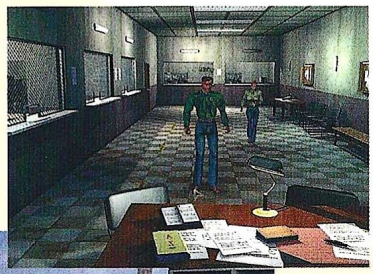
Por ejemplo, si tenemos un plan para escapar, o sabemos de una vía de escape bastante buena y algún recluso con el que no mantenemos una buena amistad se entera, puede dar un chivatazo y mandar al traste todo lo que tengamos ideado. También hay reyertas entre presos, incluso puede haber navajazos; todo para que otro consiga la ansiada libertad.

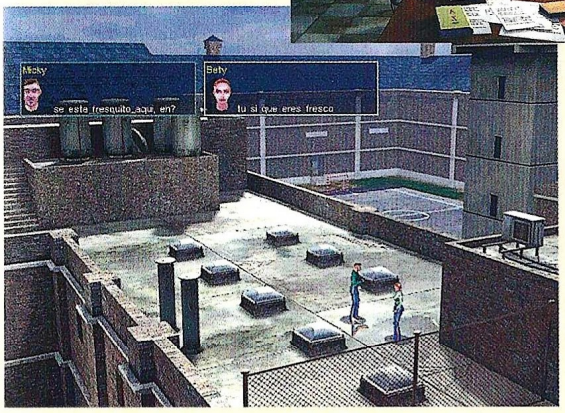
Según Dinamic, cada día habrá actualizaciones en el juego, de modo que será bastante difícil encontrar una salida. Las llaves pueden encontrarse en los lugares más recónditos, aunque también pueden estar en posesión de un guarda o de otro recluso, por lo que tendremos que buscar otras posibilidades, que por cierto son muchas.

Otro de los aspectos más cuidados de La Prisión es el apartado gráfico. La cantidad de detalles que observaremos dejarán perplejo al jugador, tanto que en muchas ocasiones, dejará de relacionarse con la gente simplemente para pasear por las zonas a las que tenga acceso y observar cada detalle. También se han incluido varios juegos de mesa para que el jugador se pueda relajar, de este modo y si encontramos los juegos con anterioridad, podremos proponer unas partidas a varios jugadores, a juegos tan "españoles" como el mus.

Quizá después del verano, podamos disfrutar finalmente de las muchas posibilidades de este juego, uno de los proyectos más ambiciosos de la historia del software lúdico desarrollado en nuestro país.

Según Dinamic, cada día se actualizará el juego, de modo que será bastante difícil encontrar una salida





Evolución

Software español

En plena ebullición creativa

En la variedad está el gusto

STRATOS Asociación de Desarrolladores

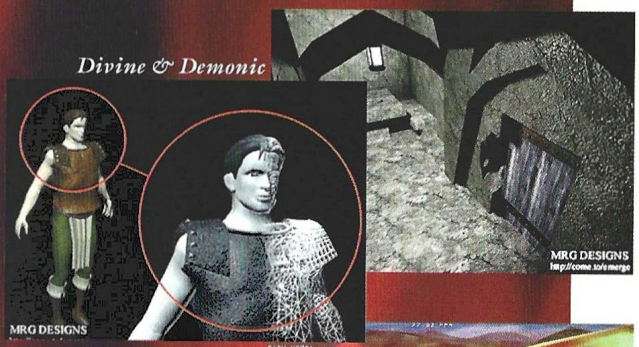
Stratos
La unión hace la fuerza

Stratos es el conjunto de muchos esfuerzos, de más de 300 grupos de desarrolladores de juegos que ponen todo su afán en producir buenos productos a la sombra de otras empresas más poderosas en todos los aspectos.

La historia de David y Goliat es harto conocida. En el caso de Stratos, podemos afirmar que encarnan perfectamente el papel del débil filisteo que, con mucho ahínco, consigue sacar adelante su empresa, es decir, hacer realidad un ideal. En el caso de esta compañía, formada por más de 300 grupos de desarrollo de España e Iberoamérica, la palabra esfuerzo significa ilusión, una tremendo deseo por hacer las cosas bien y dar a los usuarios unos productos de calidad que puedan competir, al menos casi a la misma altura, con los realizados por empresas de más calado. La verdad es que en estos momentos, la situación de Statos se puede calificar de plena ebullición, pues son tantos los proyectos en desarrollo que necesitaríamos más espacio del disponible. Por ello, vamos a elegir algunos títulos que verán próximamente la luz.

El primero de los proyectos de Stratos que os vamos a comentar es **Divine & Demonic,** de Emerge Designs. Se trata de una aventura gráfica con toques de arcade que mezclará un buen puñado de estilos, ya que podremos observar la acción desde una vista isométrica, otras veces en perspectiva, e incluso en primera persona. La historia de este juego se desarrollará en un mundo apocalíptico donde encontraremos a nuestro personaje encerrado en una tétrica prisión y de la que tendremos que escapar tras cruzar por lugares llenos de horror y descubrir la respuesta a diversos misterios que nos encontraremos por el camino. Una interesante trama en la que la combinación de estilos nos llevarán a un mundo donde tendremos que sobrevivir a toda costa a la destrucción masiva y a los letales encuentros que tendremos. Todo para volver a dar una esperanza a nuestra especie, la humana.

El siguiente juego de Stratos que os comentaremos es **Ancient Stories: Black Lands**, realizado por la compañía valenciana Exelweiss. Este será un juego de rol en el que la estrategia también tendrá un papel destacado. Ambientado en una época de espada y brujería, el reino de Dianmihr lucha contra una temible criatura que ha asolado todo lo que se ha encontrado en su camino. Nuestro personaje será un caballero del Rey, que tras una placentera vida a las órdenes de su señor, se encontrará metido de lleno en una gran guerra en la que tendrá que luchar con todas sus fuerzas por defender a su gente y a su propia vida. En Ancient Stories: Black Lands podremos interactuar en gran medida con todos y cada uno de los personajes de la escena, incluidos animales, y cada fase será un mundo nuevo y sorprendente a descubrir, con abundancia de aventuras y amenazas.



La Epopeya de Don Primerizo Lata

Crecimiento

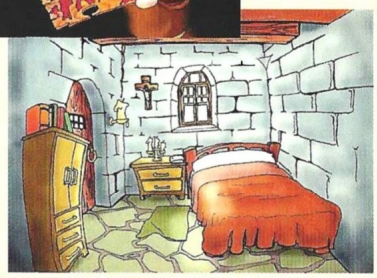
Uno de los puntos fuertes de este juego será el elaborado argumento y la calidad gráfica.

Otro proyecto de Stratos se llama **Visual Gen,** creado por la compañía sevillana New Horizon Studios. Este será un programa para crear juegos, sin necesidad de tener experiencia previa en el tema. Este será uno de los primeros programas de este tipo disponible para la plataforma PC, y será comercializado de forma inminente por Hollywood Multimedia, e irá acompañado de gran cantidad de recursos y de juegos que servirán de ejemplos prácticos.

La misma compañía prepara también **R.A.G.E.**,un juego de acción, que va enfocado principalmente para ser jugado en modo multijugador. En él tendremos que enfrentarnos a clanes de alienígenas sin tiempo para dar un respiro. No podremos hacer esto sin ton ni son, sino que tendremos que planificar cuidadosamente nuestros pasos para salir indemnes de nuestra misión.

Con el original nombre de **Fray Luis**, los madrileños Papada Soft se lanzan al mundo de las aventuras gráficas contando las andanzas de un joven de nombre Luis, que vive con una comunidad de monjes desde pequeño ya que fue abandonado por sus padres. Un buen día, el abad decide que Luis debe convertirse en un monje como ellos, ya que al fin y al cabo, tras tantos años, para ser uno de ellos sólo le falta pasar un número de pruebas. La orden en cuestión es la que se encarga de la protección del pueblo en el que viven, por lo que el cursillo de entrenamiento del joven Luis no será muy convencional. Por lo que hemos podido ver, esta aventura en tercera persona tendrá un desarrollo gráfico al estilo de dibujos animados, al más puro estilo Day of the Tentacle o Monkey Island.

Fray Luis



Papada Soft también trabajan en **Estar Guars**, una divertida y alocada parodia de la saga galáctica más famosa de todos los tiempos. Este juego destilará diversión y humor por todos su poros.

Otro juego es **GateCrash,** de los barceloneses Pragma Studios. Se tratará de un juego de acción y estrategia 3D en tiempo real, que promete ser espectacular.

Por último, queda hablar sobre **La Epopeya de Don Primerizo Lata**, del grupo argentino MDQ. Será una aventura cuyo protagonista será un gaucho que usará su inteligencia, buen hacer y maña para resolver el juego.

Hélices de ayer y hoy

Jagdverband 44 y Hellfire

Dos son los principales proyectos que se trae entre manos Hammer Technologies en estos momentos. El primero de ellos es un simulador de combate aéreo llamado **Jagdverband 44**. Este era el nombre de uno de los escuadrones aéreos de combate más gloriosos de la Luftwaffe (fuerzas aéreas alemanas durante la II Guerra Mundial), compuesto por excelentes pilotos. Hemos de recordar lo importante que fue el papel realizado por las fuerzas aéreas de ambos bandos en este conflicto internacional, y que terminó decantando la balanza a favor del bando aliado. Por tanto, la acción de este juego transcurre en la convulsa Europa de entre los años 1939 y 1945.

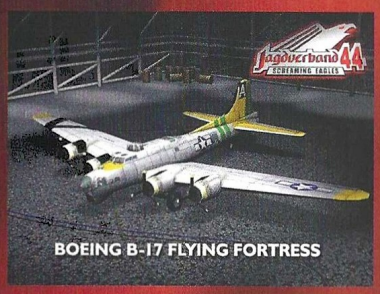
De todas maneras, en este juego tendremos la oportunidad de elegir bando, entre la Alemania Nazi y los aliados, representados aquí por la Fuerza Aérea Real británica y la 8ª Fuerza de los Estados Unidos de América. En Jagdverband 44 podremos ponernos a los mandos de los bombarderos y cazas más famosos de la II Guerra Mundial, como el emblemático B-17 "Flying Fortress" o el caza nocturno BF-110.

Jagdverband 44 se compone de un total de 50 misiones, y en cada una de ellas tendremos que utilizar una diferente estrategia para salir victoriosos. Según afirma Hammer, todas ellas están basadas en hechos reales, con los lugares y escenarios exactos donde se desarrollaron los hechos, los nombres auténticos y cronología. Sin embargo, podremos escoger misiones, es decir, que el orden cronológico será meramente testimonial pues podremos saltar de una a otra sin respetar el histórico transcurso de los hechos. Uno de los puntos fuertes es que las acciones realizadas en una misión afectan de forma directa a las siguientes. Si conseguimos triunfar o fracasar afectará al transcurso de la guerra, dotando al juego de una gran parte de estrategia.

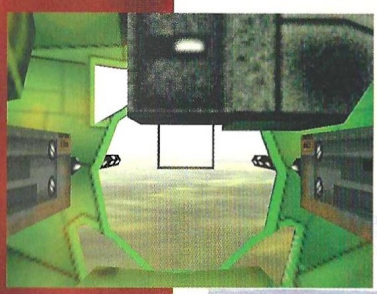
Se han reproducido fielmente más de 30 aviones para dar más efecto de realismo, y se emplean tácticas ofensivas y defensivas empleadas en la guerra real como formaciones aéreas de los bombarderos americanos, ataques de los cazas alemanes, sistemas de radar, etc. El motor gráfico 3D de este juego es capaz de administrar más de 20.000 polígonos en pantalla.

El otro juego que prepara Hammer Technologies es **Hellfire,** un simulador de helicóptero de combate. Seremos los pilotos de uno de las máquinas bélicas más letales y perfectas del planeta, y tendremos que llevar a cabo ciertas misiones que se nos asignarán por todo el mundo. Las personas más poderosas nos han contratado para resolver con nuestro helicóptero conflictos que pueden desequilibrar aún más la estabilidad mundial.

Podremos elegir entre ocho helicópteros de combate diferentes, cada uno con sus propias ca-



BOEING B-17 FLYING FORTRESS



CONSOLIDATED B-24 LIBERATOR

Hammer
Volando alto

Los próximos proyectos de Hammer Technologies incluyen dos simuladores de vuelo. Parece que esta compañía española quiere volar más alto que nadie.

Hammer Technologies es una compañía española desarrolladora de video juegos afincada en Madrid que además, se encarga también de su distribución. Los productos de Hammer Technologies se pueden comprar principalmente en kioscos, aunque también los podemos encontrar en grandes superficies. Hammer tiene cerca de 100 empleados, y sus productos se exportan a Italia, Portugal y a países de Suramérica como Argentina, Méjico o Chile.

racterísticas (munición, potencia, peso, velocidad, etc.). La elección habrá que tomarla con cuidado, pues cada helicóptero se adaptará mejor a cada misión, y si nos equivocamos, podemos resultar altamente dañados.

En este juego, las misiones serán graduales, es decir, deberás completar la misión con éxito para poder acceder a la siguiente fase. Las misiones transcurren en cuatro diferentes escenarios: en los Balcanes, donde tendremos que poner fin a las ansias de poder y expansionismo de un terrible dictador, en Suramérica, donde por supuesto tendremos que controlar el tráfico de drogas, en Asia donde las armas corren como regueros de agua cristalina y donde tendremos que acabar con su tráfico, y en Europa del Este, donde se fabrican armas químicas y nucleares a gran escala. Un total de 23 misiones a cuál más difícil.

FX Interactive
El comienzo de un sueño

El nacimiento de FX Interactive como empresa tuvo como fecha el 1 de Julio de 1999, y si bien los primeros títulos que han lanzado al mercado (Traitors Gate, La Biblia para Niños o FX Chess) han sido desarrollados en parte o totalmente por otras compañías foraneas, desde sus inicios esta nueva empresa tuvo como parte de sus objetivos acabar desarrollando productos propios.

De hecho, y como eje central de la compañía, se puso en funcionamiento el que ha sido bautizado como Studio FX, que se encargará de dar forma a los próximos proyectos de la compañía, que a corto plazo, son dos.

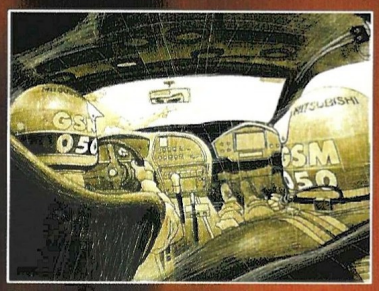
FX Interactive quiere mantener en la medida de lo posible el mayor secreto sobre ambos desarrollos, pero ante nuestra insistencia han tenido la deferencia de facilitarnos algunos detalles, en concreto que el primero de los juegos, cuyo nombre en clave es FXT, está previsto para ser editado a finales de este año, y que el segundo, de nombre en clave Proyecto 941, será lanzado el próximo año.

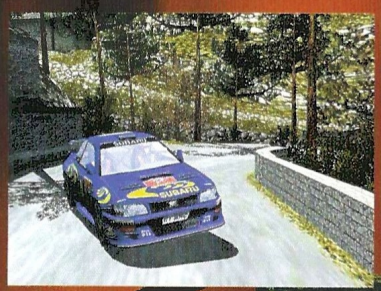
Según FX, ambos juegos destacarán por su planteamiento original y un gran esfuerzo de innovación y tecnología. Os mantendremos informados...

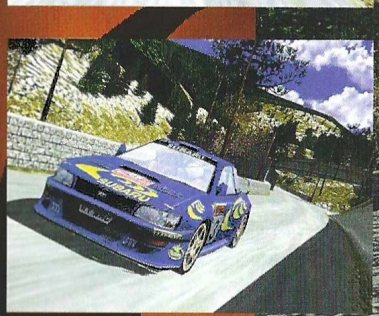
Informática
Esoterismo
Turismo
Naturaleza
Subastas
Restauración
Astrología
Arte
Caza
Pesca
Arquitectura

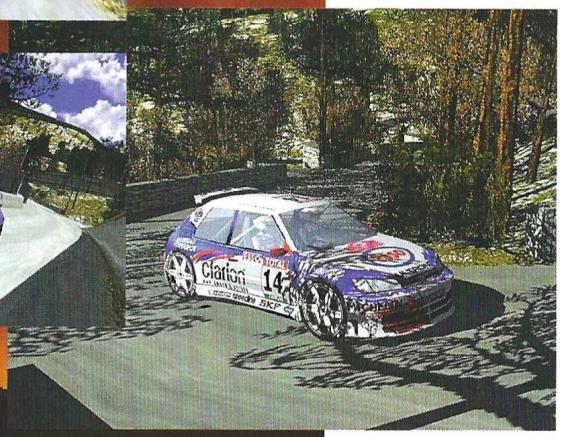
Ubi Soft
A por todas

Ubi Soft, una de las compañías más importantes dentro del software de entretenimiento, está programando en nuestro país lo que podría ser uno de los mayores bombazos de los próximos meses. Las esperanzas que Ubi Soft ha puesto en este título son asombrosas, y especialmente halagüeñas para el futuro de la programación española.









Un rally de ensueño
Rally Racing Simulation

Desde hace un tiempo, Ubi Soft está llevando a cabo la programación de un juego que realmente promete mucho. Se trata de Rally Racing Simulation (RRS), que como su propio nombre indica, es un juego de rallies en el que lo más importante será el realismo a la hora de jugar. En el juego estarán representados los más prestigiosos campeonatos del mundo dentro de esta disciplina, todos ellos recreados de un modo absolutamente fidedigno a la realidad. Para crear todo los entornos que aparecerán en el juego se están empleando texturas foto realísticas, de modo que la sensación de estar dentro del campeonato sea lo más cercana posible a la realidad, con unos entornos 3D impactantes. Por supuesto, los efectos especiales con los que contará RRS estarán generados en tiempo real, incluyendo el control de todos los vehículos, que soportarán un sistema de aceleración 3D.

Pero, ¿qué sería un juego de rallie sin unas condiciones meteorológicas casi reales? La respuesta es sencilla: nada. En RRS será algo tan importante como lo demás, así pues, los tramos discurrirán en los más distintos climas, tales como la nieve o la lluvia. Pero no serán las únicas dificultades, ya que las etapas también podrán discurrir entre las montañas, pudiendo incluso estrellarnos por la cantidad de arrecifes por los que pasaremos.

Otro de los aspectos que más se está cuidando es el deterioro de los vehículos, algo que hasta el momento no se ha perfeccionado en ningún juego de características similares. En esta ocasión, podremos observar como nuestro coche va perdiendo piezas a medida que colisionamos con los elementos del escenario, se hace añicos o simplemente sufre una abolladura.

La gran cantidad de modos de juego que se están incluyendo tampoco se quedan atrás en el conjunto general, ya que además de los más habituales como la carrera rápida o el campeonato completo, tendremos una auténtica escuela de conducción para aprender a manejar nuestro coche del mejor modo posible. Sin duda RRS es una buena oportunidad para revolucionar el mercado, y todo ello "made in Spain".

El grupo de personas que está programando RRS es de lujo; ni más ni menos que veintiocho son las que están involucradas en tan ambicioso proyecto. Entre todos ellos podemos encontrar a David Darnés, Jefe del Proyecto. A sus ordenes están doce programadores, diez grafistas, dos game-designers, dos info-designers y un sound-designer. Como se puede apreciar, el equipo de programación es bastante grande; además, los diez grafistas tienen el trabajo muy bien distribuido, tanto que dos se encargan de las animaciones, tres de las texturas, cuatro de todos los elementos 2D que aparecen en el juego y uno que realiza todo el modelado de las 3D. Lógicamente, el equipo que se ha seleccionado para llevar a cabo este juego, que se prevé para el tercer cuarto de este año, ya ha participado en muchos otros títulos de la compañía, de modo que no están haciendo algo desconocido para ellos. Algunos de los componentes han participado en juegos como Mónaco Grand Prix Simulator 2 y F1 Racing Simulation, con lo que ya podemos hacernos una idea de lo que nos espera.

Tv

Publicidad

Publicaciones Impresas

américa ibérica

www.eai.es

Internet

Producción Audiovisual

Portales Verticales

Distribución de Prensa

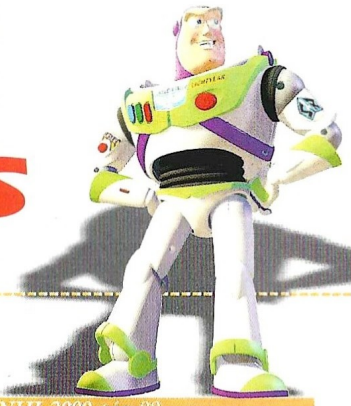
Marketing Promocional

En constante evolución y crecimiento,
así es América Ibérica, un Grupo de comunicación
que aporta contenidos y servicios a muy diversos negocios
(Tv, internet, publicidad, distribución de Prensa, editorial...)

EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
Miguel Yuste, 26 • 28037 Madrid • Tel.: 91 304 55 42 • Fax: 91 327 24 02

expo·ocio
expo·ocio
expo·ocio
expo·ocio
IFEMA
Feria de Madrid
Parque Ferial
Juan Carlos I
ven en:
Metro
línea 8, estación
"Campo de las Naciones"
XXIV edición
expo·ocio
la feria del tiempo libre
2000
del 11 al 19 de marzo
Para más información contacte con EXPO-OCIO - Tel.: 915 494 800 e-mail: info@expo-ocio.es

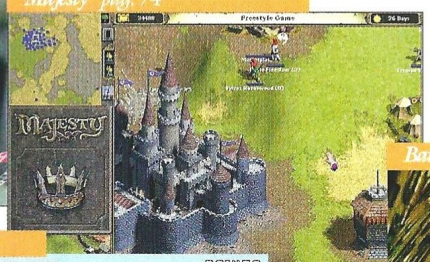
Reviews



66 ..... Aventura/Rol
68 ..... Estrategia
76 ..... Acción
88 ..... Deportes
90 ..... Simulación

Messiah pág. 76

Majesty pág. 74

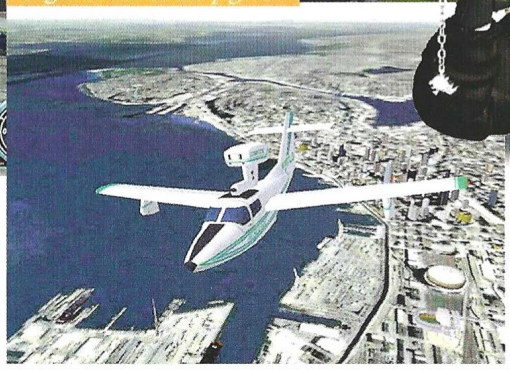


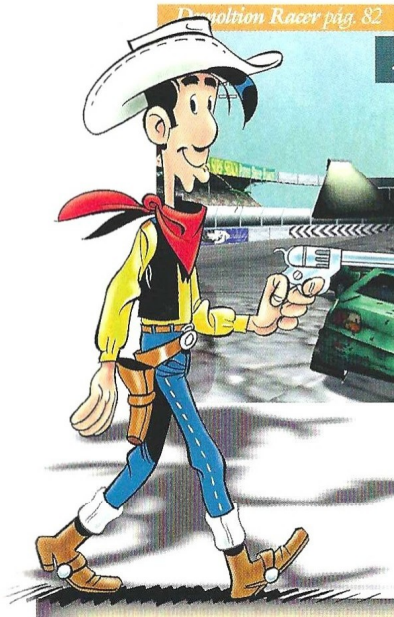
NHL 2000 pág. 88

Battlezone II pág. 68

Demolition Racer pág. 82

Flight Unlimited III pág. 90





Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

Nueva entrega, mismo juego

Final Fantasy VIII

Con esta que tenemos entre las manos, ya son ocho las entregas de Final Fantasy que hay en el mercado, la mayoría de ellas para videoconsolas. Este es el segundo juego de la saga publicado para PC, muy parecido a su antecesor en casi todo.

Pueden aparecer todos los juegos de este estilo que quieran, porque a nosotros nos seguirán pareciendo iguales, salvo en la historia en que se apoyen y, quizás, en los gráficos. Los usuarios de consolas de videojuegos parecen disfrutar mucho con este tipo de juegos, de lo contrario ni esta saga ni muchas otras llevarían tantos años en el mercado lúdico. Quizá sea la historia o el desarrollo de las situaciones lo que haga que el jugador permanezca pegado a un juego de este tipo durante unas cien horas, pero dudamos que disfrute al 100% con el estilo de juego general, ya que la cantidad de acciones que podemos realizar quedan reducidas a unos cuantos y liosos menús, lugar en el que podremos configurar las magias, rellenar nuestra maltrecha barra de energía o cambiar algunos elementos con otros personajes de nuestro grupo.

Pues todo esto es lo que pudimos ver en FFVII y volveremos a ver en FFVIII; la verdad, no se han esforzado demasiado.

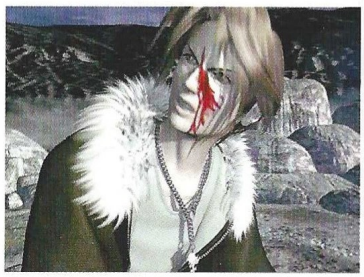
Muy pocos cambios

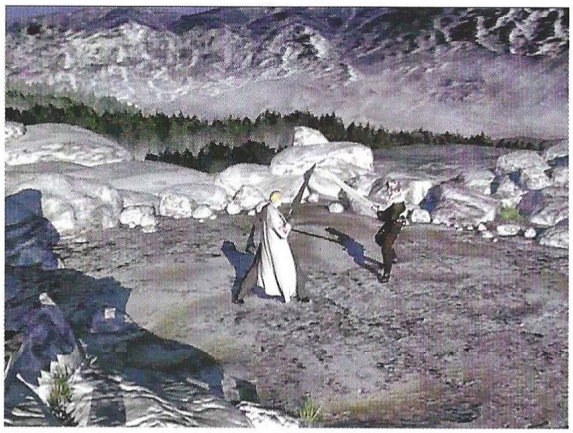
Como decimos, el sistema de juego es similar, por no decir igual. Tras una brillante secuencia de introducción, tomaremos el control de Squall Lionheart, el protagonista de esta nueva entrega. Pertenecemos a una academia militar para chicos –en realidad es un colegio bastante normal– en el que tenemos nuestro amigos y enemigos, y en el que se nos enseñará a manejar de un modo correcto todos los elementos que tengamos en nuestro poder. Nuestra profesora será la que nos lleve por el buen camino, para hacer de nosotros un hombre hecho y derecho en caso de guerra, algo que será inevitable.

Como novedad, en Final Fantasy VIII, además de la susodicha guerra, habrá una historia de amor por medio, en la que también seremos protagonistas. La chica de la que nos enamoraremos perdidamente responde al nombre de Rinoa, una bella chica con un gran corazón.

Para ser sinceros, la historia llega a enganchar al jugador, siempre y cuando disfrute con la ingente cantidad de combates, que también siguen el sistema tradicional, es decir, por turnos. Este es el aspecto que menos nos gustaba y sigue sin gustarnos lo más mínimo. Lo primero y más importante, porque en ningún momento vemos a los enemigos, sólo cuando ya estamos dentro del combate. Esto quiere decir que nosotros "pasearemos" tranquilamente y de repente estaremos peleando. No hay opción para escapar de la lucha, de modo que tendremos que enfrentarnos a todo lo que nos crucemos, aunque no tenga nada que ver con el desarrollo del juego. Lo segundo, porque los combates se hacen cuando menos soporíferos, salvo cuando nos enfrentemos a un jefe de gran envergadura y dispongamos de una gran variedad de hechizos.

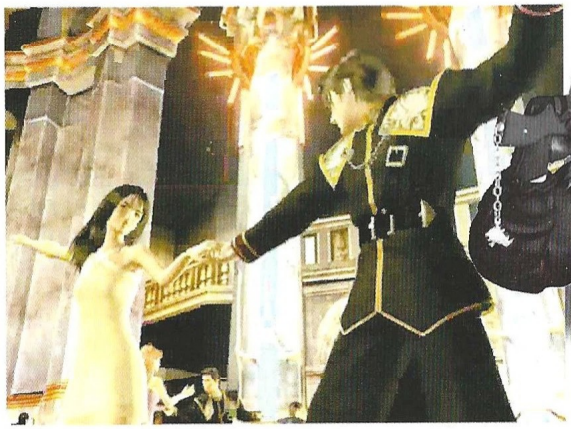
El apartado que más ha evolucionado es el gráfico, aunque tampoco es como para tirar cohetes, ya que siguen siendo decorados pre-renderizados, es decir, dos dimensiones, ni más ni menos. Los personajes por el contrario, sí que son poligonales, como ya sucediera en FFVIII, pero ahora son más esbeltos, han perdido esa característica forma de "enanos cabezones", tienen un aspecto más cuidado y están texturados, ya que en FFVII únicamente tenían sombreados gouraud. También se pueden apreciar muchos más efectos de luz, sobre todo en los combates, en los que algunas magias despedirán, además de unos efectos devastadores, cientos de efectos luminosos perfectamente sincronizados.





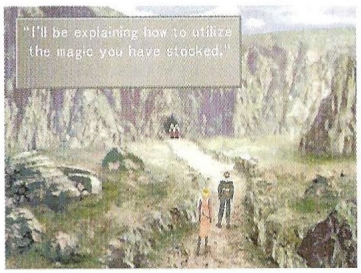
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, SVGA, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Squaresoft
Distribuidor: Proein

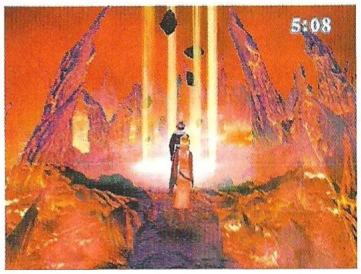
La chica de la que nos enamoraremos perdidamente responde al nombre de Rinoa



Pero todo esto, y algunos elementos más, no son suficientes ni de lejos para opinar que el juego ha sufrido una evolución digna de elogio; casi todo lo que ya hemos visto lo volveremos a ver en la nueva entrega de Squaresoft, de modo que, gustará a los que disfrutaron con FFVII y defraudará a los que no, tan simple y sencillo como eso.

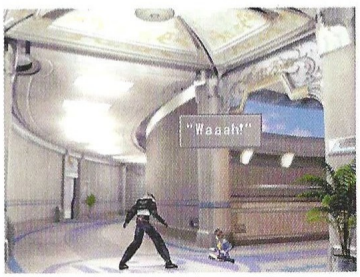
Es una pena que con una gran historia como la que tiene FFVIII hagan un juego con tan pocas posibilidades a la hora de jugar; bastaría con implantar una dinámica de juego algo más rápida, y que el jugador pudiese interactuar más con todos los elementos, pero no es así, luego únicamente gustará a los que hayan seguido la saga en alguna de sus partes.

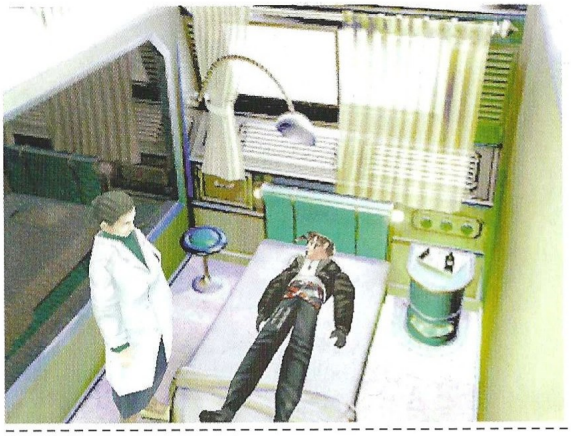


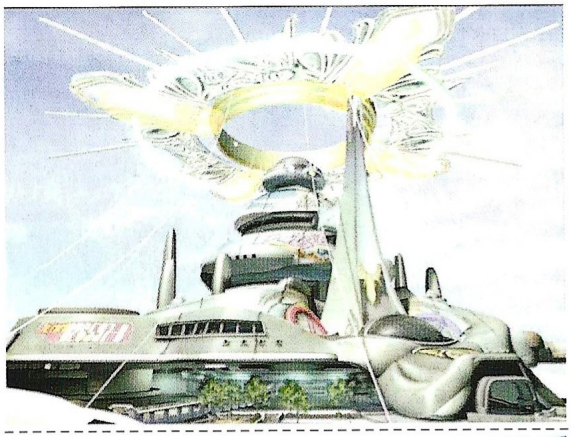


El truco es...

No te pierdas ninguno de los tutoriales que nos brindan determinados personajes, porque de lo contrario no sabrás realizar muchas cosas a través del menú, sobre todo en lo referente a las magias y hechizos.







Calificación

Final Fantasy VIII

Pros: Una gran historia de tintes épicos en la que el amor y el odio se conjugan a la perfección. Los gráficos han evolucionado un poco.

Contras: Sigue teniendo un sistema de juego absurdo, en el que no podremos hacer prácticamente nada, salvo recorrer los interminables menús. La música es machacante al máximo.

El retorno de un clásico

Battlezone II
Armored Commander

Los Scions, implacables, extendían su poder a lo largo de todo el sistema. Los habíamos detectado en Pluto, pero ¿cuántos planetas más estarán controlados por ellos? La guerra será larga, pero la ISDF está preparada, gracias a los nuevos tanques de batalla la victoria será nuestra.

Muchos años han pasado desde la creación de la primera parte de este juego diseñada para Atari. Aquel fenomenal juego, consagrado ya en todo un clásico, nos presentaba un tanque tipo Hover, en el que nos movíamos y combatíamos en un mundo fractal. Tras un gran paréntesis de tiempo, Pandemic Studios ha realizado la segunda parte de aquél clásico, eso sí, aprovechando al máximo la avanzada tecnología de la que ahora disponemos, tanto en microprocesadores como en tarjetas aceleradoras 3D.

Guión de juego

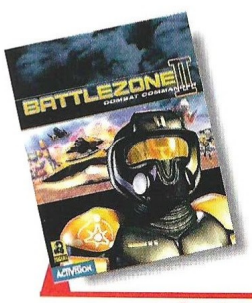
Mientras que en el primer Battlezone, nos enfrentábamos a una campaña global entre las naciones más poderosas de la tierra, inmersas en una guerra fría desde hacía años, la evolución de esta segunda parte nos lleva a un mundo mucho más evolucionado tecnológicamente. Todas las razas de la tierra al igual que sus países se han unido en una sola fuerza: la ISDF (International Space Defense Force). La acción tiene lugar en un lejano sistema, donde al iniciar misiones de exploración rutinarias en el planeta Pluto, nuestras naves son atacadas por una fuerza tan poderosa como hostil y que están dotados de una avanzada tecnología: los Scions. Estos alienígenas constituyen una amenaza real, con imposibilidad de dialogar, pues su misión es la de eliminar cualquier forma de vida diferente a la suya. La ISDF se moviliza y comienza la batalla.

Entornos naturales

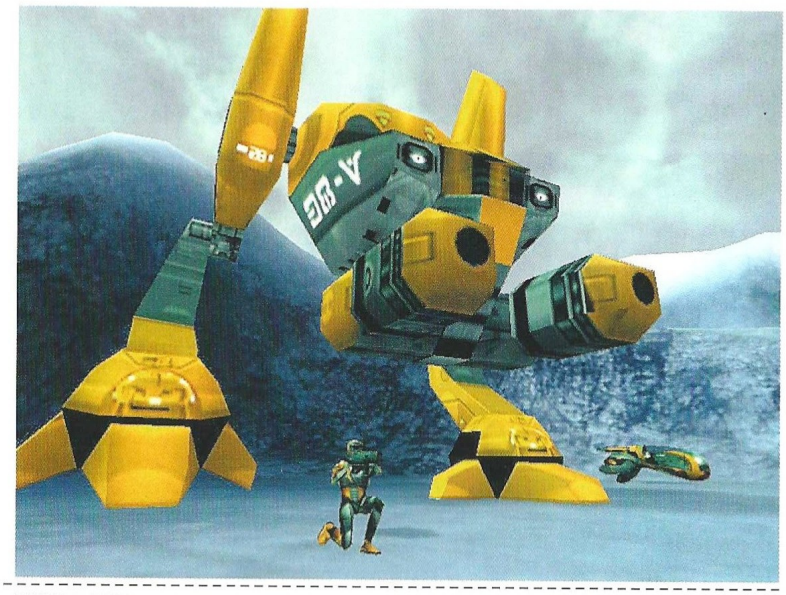
A lo largo de todas nuestras cruzadas contra los Scions, iremos visitando planetas con entornos naturales muy distintos, como Pluto, Bane, Mire, Core, etc. donde podremos observar hielo, apariencia volcánica, junglas, desiertos, y un sinfín de climas recreados diferentes a la tierra y con una interacción real sobre nosotros, tanto a la hora de movernos como a la de simplemente observar. El mundo alrededor de nuestras naves se torna vivo y podremos encontrar formas de vida en nuestro camino a la libertad. Desgraciadamente, pocas de las formas de vida que encontramos serán muy amigables, pero es todo un espectáculo el poder disfrutar de una atmósfera de juego tan realista y tan viva.

¿Estrategia o simulador de vuelo?

Uno de los puntos más interesantes de este juego es su ambivalencia entre la estrategia y la simulación. Por una parte se nos presenta un completo simulador, donde tendremos que aprender a manejar los tanques de combate, que cuentan, cada uno de ellos, con un sinfín de posibilidades tácticas. Desde los sistemas de armamento, pasando por los de fijación de objetivos y navegación inercial y las órdenes de las que dispondremos como comandante de ala, hasta todo el sistema de cámaras y vistas a nuestra disposición. Además de la capacidad de poder movernos en tierra con nuestro rifle de asalto, capaz de ser usado como el mejor de los rifles de francotirador. En resumen, todo un auténtico simulador. Pero por otra parte, ganamos toda la fuerza de un programa de estrategia en tiempo real, pues estamos obligados a construir elementos mecánicos que son los que formarán nuestra base, las defensas, las torres de vigilancia, talleres, fábricas de tanques, etc. Y lo que es más importante, a plantear las operaciones defensivas y los ataques desde allí. La recolección de recursos, por parte de máquinas ya construidas, serán la moneda de cambio para poder crecer y adaptarse a un lugar inhóspito y hostil poblado de fuerzas enemi-



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 64Mb de RAM, Windows 95/98, tarjeta aceleradora 3D, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: Pandemic Studios
Distribuidor: Proein

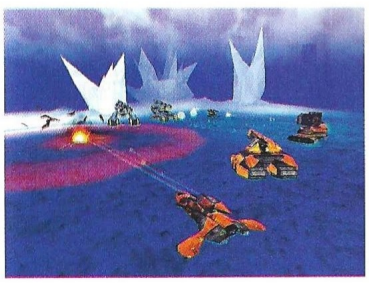


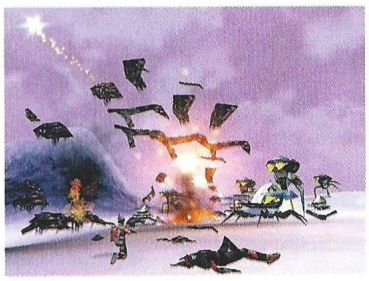
gas y "habitantes" poco amistosos. Como podréis ver, el binomio simulación-estrategia se cumple casi a rajatabla, algo que enriquece enormemente al juego y es una de las diferencias en fondo, más significativas respecto a su primera parte.

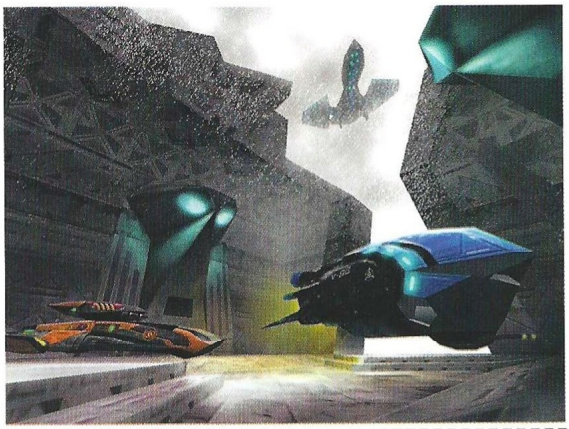
La inteligencia artificial

Aquí existe una gran diferencia entre el enemigo y nosotros. Es uno de los puntos negativos del programa. Mientras que los Scions son capaces de moverse y coordinar sus ataques de forma impecable y apoyarse unos a otros en medio de una confrontación, nuestros tanques son poco más que borregos que siguen un rumbo definido y que en ocasiones, ni se mueven cuando son atacados. Una vez que nos damos cuenta de esto, la opción es rápidamente dar órdenes de fuego a discreción y de desenganchar de la formación y entonces es cuando veremos a nuestros tanques en acción. Pero es una lástima que no tomen decisiones unilaterales en casos tan obvios como ser atacados y seguir el rumbo prefijado sin más. Siendo esto, algo que empobrece este excepcional juego sensiblemen-

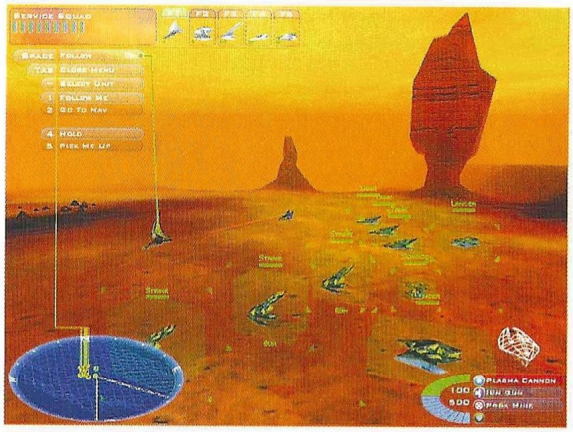
A lo largo de todas nuestras cruzadas contra los Scions, iremos visitando planetas con entornos naturales muy distintos

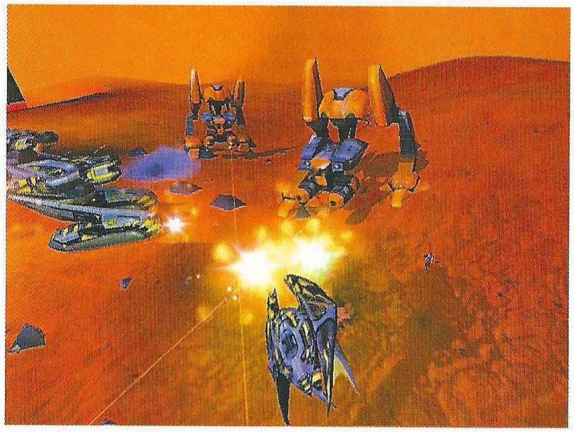


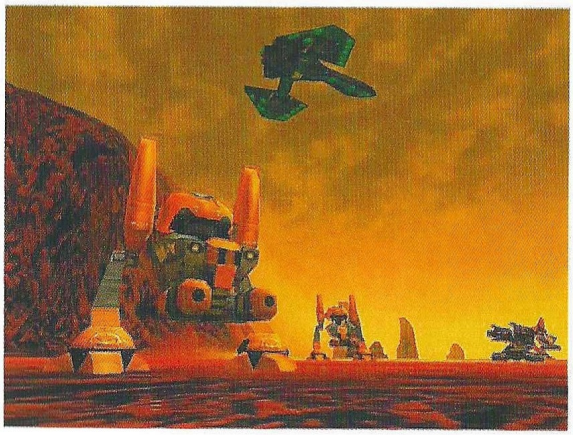




Si elegimos la campaña, espectaculares secuencias cinemáticas empezarán a sumergirnos en la espectacular atmósfera de Battlezone II







El truco es...

Confía más en tu poder individual que en la escuadra. Construye deprisa y consolida la base para poder fabricar más tanques. Después construye defensas y podrás moverte con más confianza. Los Scions atacan preferentemente en grupo, intenta la ocultación como arma preferente. Vigila tu espalda, ya que desgraciadamente tus compañeros de vuelo no lo harán.

te. En cambio, es una maravilla ver la cantidad de recursos con que cuentan los Scions, sobre todo a la hora de emboscarnos y darnos sorpresas no muy agradables al "visitar" nuestras instalaciones por sorpresa cuando menos nos lo esperamos.

El fin de los Scions

La campaña consiste en la consecución de un buen montón de escenarios. Podemos elegir también acciones instantáneas, donde seleccionaremos de una extensa lista el tipo de escenario que queremos y sin más, lo jugaremos. Por otra parte, si elegimos la campaña, espectaculares secuencias cinemáticas empezarán a sumergirnos en la espectacular atmósfera de Battlezone II. Los escenarios están bien diseñados, pero en ocasiones se quedan un poco escasos. Esto lo suple con diferencia la enorme cantidad y variedad de ellos y la gran calidad gráfica de la que disponen (preparar una buena tarjeta aceleradora si queréis verlo a toda potencia). Al final, y después de no pocas peripecias y aventuras, en la que se irá desarrollando por intervalos de secuencias de cine el original guión de juego, llegaremos al planeta natal de los Scions, y si superamos este esce-

nario, los Scions serán destruidos. El cazador... cazado. Para terminar podríamos definir Battlezone II como un alarde tecnológico de medios desplegados, para crear una atmósfera de juego de lo más envolvente e interesante posible, con una calidad gráfica excepcional, pero también hay que decir que si hubieran cuidado la Inteligencia Artificial de la misma forma que la estética, hubiera sido algo sencillamente... perfecto.

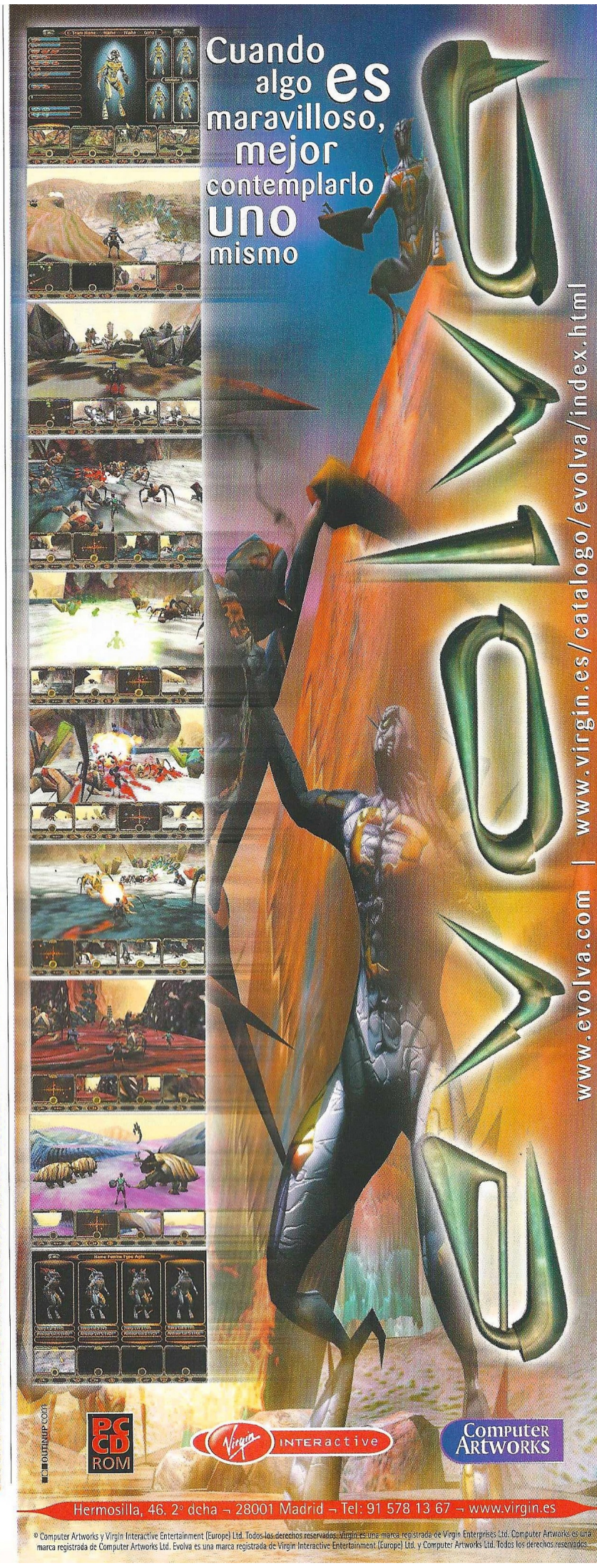
Si os gustó aquella primera parte, esta no os decepcionará.

Calificación

Battlezone II Armored Commander

Pros: Escenarios naturales espectaculares y estéticamente perfectos. Mezcla de simulador y juego de estrategia en tiempo real. Acción dinámica e intensa. Facilidad de manejo. La opción de multijugador es muy interesante y funciona francamente bien. La velocidad, la sensación de movimiento y vuelo es otro de los puntos fuertes de este programa.

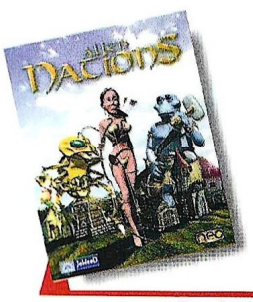
Contras: La máquina que necesitamos si queremos aprovechar las resoluciones más altas y todas las texturas disponibles es sencillamente fastuosa, al igual que la aceleradora 3D. La inteligencia artificial, es buena para el enemigo, pero nuestros hombres son prácticamente robots que no harán nada si no lo ordenamos previamente.



La dificultad de convivir

Alien Nations

Tres aves intergalácticas bastante descuidadas, que custodian formas de vida, dejan caer por su holgazanería tres de sus probetas en un lejano sistema. De esta forma, tres razas compuestas por Sajikis, amazonas y Pinmons, se verán obligadas a convivir entre ellas, aunque no siempre de una forma pacífica.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233Mhz MMX, 32MB de RAM, ratón, Windows 95/98, CD-ROM 4x, 130MB de disco duro libres, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1 a 3
Editor: JoWood
Distribuidor: Infogrames

A primera vista, tanto el argumento como la visión general de juego, pueden hacernos creer que Alien Nations es otro de esos innumerables programas de estrategia a tiempo real, calcados de la continua maquinaria de clonación desde Command & Conquer pasando por Warcraft. Nada más equivocado. El juego que nos ocupa se diferencia claramente en cuanto a concepto. De nada nos valdrá recoger materiales básicos que utilizaremos para hacernos más grandes, construir ejércitos más numerosos y acabar aplastando por peso al contrario.

Equilibrio táctico

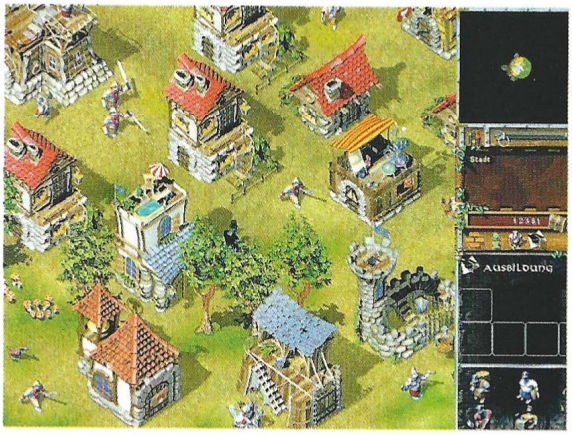
Esta es la primera premisa. No sólo cada una de las razas tienen singularidades que las hacen muy poderosas en una faceta, sino también, los recursos no son tan pródigos como en otros juegos y deberemos de planificar junto a nuestros convecinos, las producciones de materiales a fin de poder negociar y que el crecimiento sea mutuo. En el caso de que intentemos autoabastecernos, cosa muy lógica si queremos crecer y ser poderosos, tendremos que crear colonias en lugares donde las materias primas de las que carecemos, abunden. Esto nos obligará a calcular una línea de abastecimientos para poder ampliar nuestro mercado, y a su vez, a proteger nuestros convoyes de los posibles pillajes o ataques directos a nuestras preciadas mercancías. Esto es sólo una muestra de lo que os espera con este juego. Como podéis ver es mucho más interesante y adictivo de lo que a primera vista cabe esperar. Podremos elegir entre más de setenta y cinco edificios y profesiones diferentes, tres campañas y escenarios muy logrados y estudiados para poder sacarles el máximo provecho a cada uno de ellos. Aparte de esto, el programa goza de un envidiable apartado gráfico con un nivel de "zoom" más que suficiente. La vida se hace notar en el ambiente cotidiano y es un gran espectáculo recrearse en la visión de un pueblo que hemos construido y disfrutar viendo cómo transcurre la vida por sus calles.

Las razas

Para empezar, las razas que componen el universo de Alien Nations son muy diferentes unas de otras. Las Amazonas, de piel cobriza y guerreras por ende, les encanta la naturaleza, la vida salvaje pero ordenada, y su ferocidad las convierte en temibles guerreras. Los Pinmons son una raza ordenada y trabajadora que ve premiada su laboriosidad por sus avances tecnológicos y florecientes poblados, pero su debilidad militar puede ser un problema. Los insectos Sajikis son los más violentos y belicosos. Pugnan por eliminar a cualquier forma de vida que no sea la propia, pero no les queda más remedio que tratar con las demás razas para subsistir. Como podréis ver, algo ya básico en este tipo de programas, cada una de ellas tiene fortalezas y debilidades muy marcadas, de tal forma que no existe una raza superior. Todas ellas poseen artesanos, científicos, diferentes tipos de soldados y utensilios, conforme al tipo de raza al que pertenecen.

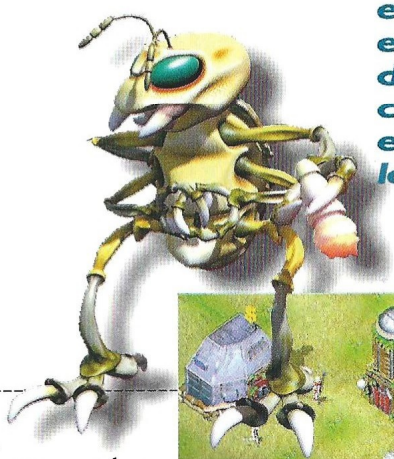
Diplomacia, comercio y fuerza

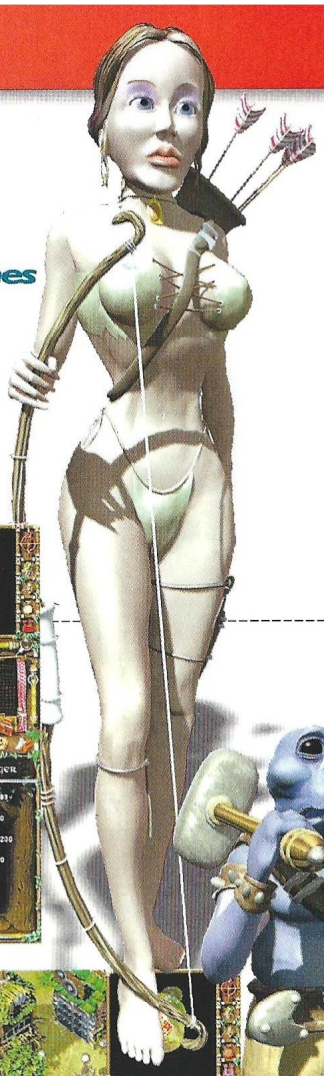
El programa posee un elaborado sistema de recursos que nos obliga a depender del comercio.



La diplomacia es fundamental a fin de poder obtener buenos tra-

Podremos elegir entre más de 75 edificios y profesiones diferentes, tres campañas y escenarios muy logrados

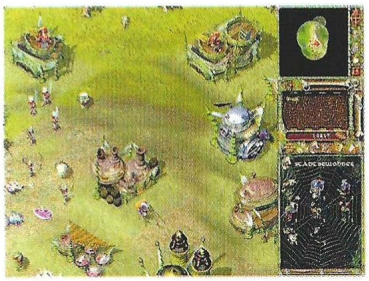


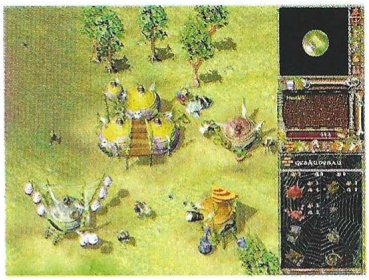


tos, aunque debemos de contar con la fuerza necesaria para poder imponernos en caso de necesidad. Es un equilibrio difícil, pero muy interesante para el buen aficionado a la estrategia. Es muy importante la creación de una buena industria y de un próspero desarrollo comercial, tanto como tener satisfechos a los ciudadanos con un justo nivel de tasas e impuestos, infraestructuras, y también a base de construir lugares de placer y diversión que ayuden a relajar el nivel de tensión y la posibilidad de que se produzcan revueltas. En resumen, estamos ante un juego que se sale un poco de los límites de la estrategia en tiempo real o de la táctica en sí y forma un híbrido entre todo, consiguiendo que nos aventuremos a probar suerte en la difícil tarea de la fundación de ciudades, exploración y el desarrollo de nuevos mundos sin apartar ni por un momento, todas las posibilidades estratégicas y tácticas que ofrece... que como ya hemos dicho, son muchas.

El truco es...

Diplomacia, paciencia e inteligencia. Utilizar la diplomacia con generosidad a fin de poder crecer sobre todo al principio sin intromisiones. Paciencia, por que esto llevará un tiempo antes de que nuestros esfuerzos den fruto, y por último que nuestro ataque sea definitivo. Atacar siempre con grandes masas de soldados y a poblados desguarnecidos.





Calificación

Alien Nations

Pros: Un excelente gestor de comercio, desarrollo y estrategia. Buenos gráficos, una estupenda tutorial y grandes campañas. Así como una buena cantidad de misiones y escenarios por separado. Tres razas, cada una de ellas increíblemente distinta, tanto en su esencia, como en sus objetivos. Soporta aceleración gráfica. Saldrá traducido al castellano.

Contras: Se echa de menos un editor de escenarios, algo casi indispensable hoy en día en programas de estrategia a tiempo real. Es bastante complejo de manejar y entender sobre todo al principio, pero la tutorial ayuda a hacer esto más soportable.

Estilo de estilos

Majesty: Sovereign of Ardania

Cyberlore afirma que Majesty es el simulador definitivo de fantasía. Bajo tan amplia definición hay muchas cosas, y el juego no está nada mal, pero de ahí a ser el último grito en algo...

Warcraft II y Heroes of Might & Magic son los inconfundibles referentes de Majesty. No en vano, Cyberlore creó la expansión del primero para Blizzard, y la expansión del segundo para New World Computing. Con tan curtida experiencia, este estudio se ha tirado a la piscina creando este juego, que a priori tiene tanto o más que ofrecer que cualquier otro título de estrategia en tiempo real.

El reino de Ardania está en peligro: numerosas amenazas se ciernen sobre él, desde muertos vivientes a ladrones, trolls y perversos hechiceros. El jugador asumirá el papel de un soberano escaso en recursos y fuerzas que debe reconquistar, provincia por provincia, su antiguo reino. Al comenzar la partida, un mapa dibujado sobre un pergamino y extendido encima de una mesa, ofrece una serie de misiones de iniciación que, sin gran dificultad, son el vehículo perfecto para hacerse con el interfaz del juego.

El juego de los castillos

La base de toda misión es un pequeño castillo desde el cual se pueden construir otras estructuras: gremios de guerreros, ladrones y guardabosques, templos dedicados a deidades diversas, mercados, herrerías, torres de hechicería... La lista es bastante larga, aunque no siempre están disponibles todos los edificios, ya que algunas misiones tienen restricciones al respecto, y la construcción de determinados templos, cierra el acceso a otros.

Los gremios y templos, así como algunas estructuras puntuales y secundarias como las casuchas de los gnomos, son los únicos edificios que permiten producir unidades o héroes, como se llaman en el juego. Cada estructura permite albergar un máximo de cuatro héroes, así que si se quieren ocho guerreros, por ejemplo, hay que construir dos gremios de guerreros. Claro que, la repetición es más cara, es decir, el segundo edificio del tipo que sea suele ser más caro que el primero, y así sucesivamente.

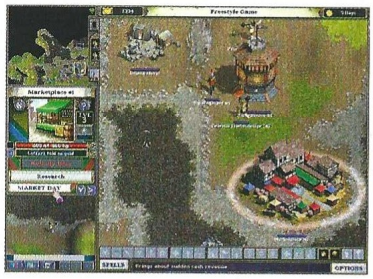
En cualquier caso, el jugador nunca controla directamente a ningún héroe. Es más, no controla a ninguna unidad del juego. Los campesinos, constructores, recaudadores de impuestos y demás individuos y criaturas del juego, están siempre sujetos a su libre albedrío. Lo máximo que permiten algunas estructuras es efectuar una llamada a las armas que llevará a los héroes a las puertas de dicha estructura, pero una vez que lleguen, seguirán haciendo lo que quieran.

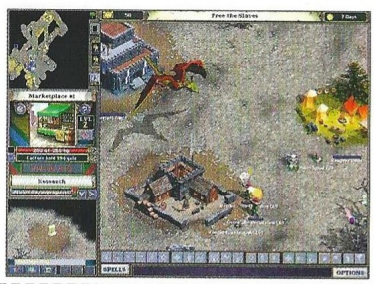
Por favor, lucha

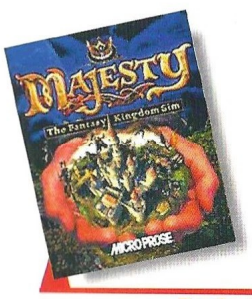
Evidentemente, en todas las misiones hay un enemigo, cuando no dos o más. A estas alturas

cualquiera se preguntaría cómo se lucha. Cuando un héroe se encuentra con un enemigo o cerca de él, se defiende o ataca según sea pertinente. Algunos, como los guardabosques, se dedican a explorar el mapa aleatoriamente, descubriendo a su paso criaturas y estructuras enemigas. El jugador puede marcar una de ellas con un banderín de recompensa, ofreciendo una cantidad determinada, y los héroes decidirán si les parece suficiente o no para atacar. Tan sencillo y simple como eso.

También hay templos y torres de hechicería que generan diversos tipos de héroes, pero también la posibilidad de utilizar magia. Los héroes pertenecientes a estos gremios utilizan algunos hechizos básicos al luchar, pero hay más conjuros que sólo el jugador puede emplear en el juego contra el enemigo, que pensará que ha sido la mano de dios la que le ha lanzado una terrible bola de fuego cuando no había nadie a la vista.







Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA, disco duro, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Cyberlore
Distribuidor: Proein

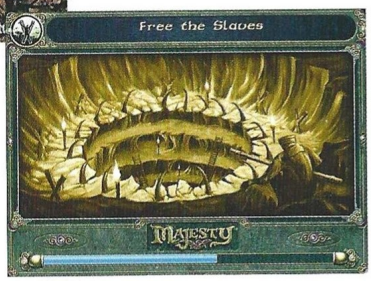
El jugador asumirá el papel de un soberano escaso en recursos y fuerzas que debe reconquistar su antiguo reino

¿Y la pasta?

Por otro lado, también cabe preguntarse qué recursos hay para obtener ingresos. Básicamente ninguno, o si se quiere, el único de que dispone un estado vago y sencillo: los impuestos. Cada estructura tiene que pagar un canon al rey. Uno, dos, o tres recaudadores –dependiendo del tamaño del castillo– visitan periódicamente todas las estructuras para cobrar lo que haya. Los mercados permiten obtener ingresos extra gracias a la visita de los héroes para comprar avituallamiento, al igual que la herrería y los puestos fronterizos. En el caso de los mercados, se puede celebrar de vez en cuando el día del mercado, lo que proporciona unos suculentos ingresos extra. Los enemigos también tienen dinero, pero éste se lo embolsan los héroes que los matan o destruyen sus fortalezas. Después los héroes lo gastan en las estructuras del rey, y el círculo se cierra.

Cabe resaltar que el aspecto visual de Majesty tiene dos vertientes: el maravilloso aspecto de las criaturas y estructuras, y el terrible aspecto del terreno. Además, sólo se puede jugar en una resolución, a todas luces insuficiente para la cantidad de cosas que puede haber en un mapa. Por otro lado, cuando hay demasiados héroes, estructuras y enemigos en el mismo mapa, el juego se ralentiza notablemente, lo que llega a resultar molesto a ratos.

Majesty ofrece además escenarios aleatorios y una opción multijugador, aunque ninguna de las dos parece demasiado apasionante. No hay mucha variedad de escenarios y terrenos a elegir, y tampoco hay combinaciones de enemigos para usar en el mismo mapa. En conjunto, este juego resulta entretenido, y quizá podría haber conseguido crear un estilo nuevo si no se notaran tanto sus fuentes. A pesar de ello, tampoco es la octava maravilla, porque la tarea del jugador es bastante repetitiva una misión tras otra, al no existir control directo sobre las unidades ni tácticas, formaciones y todas esas cosas tan apasionantes a las que nos tiene acostumbrados la estrategia en tiempo real.



El truco es...

Necesitas siempre dos mercados como mínimo, y mejorarlos hasta nivel 3 para obtener los máximos ingresos cada vez que celebres el día del mercado. La herrería es otro de los edificios imprescindibles para ofrecer a los héroes las mejores armas y armaduras disponibles.

Calificación

Majesty: Sovereign of Ardania

Pros: Hay una gran variedad de héroes y conjuros, y todos tienen nombre y apellidos. Majesty estará en castellano.

Contras: No hay animaciones que enlacen las misiones, debido probablemente a la absurda falta de linealidad del juego.

El ángel exterminador

Messiah

El Creador, ante las inminentes catástrofes, provocadas por la nefasta mano del hombre, decide alterar el normal desarrollo de los acontecimientos y enviar al Mesías, un ángel con carta blanca para destruir a la corporación antes de que acabe con la humanidad, aunque, a veces... puede ser peor el remedio, que la enfermedad.

Tras años de febril desarrollo por parte de David Perry junto con su equipo de programación, llega por fin Messiah, un programa que dará mucho que hablar y que rompe con la línea normal de lo que hoy en día conocemos respecto a los programas en primera persona. Su argumento está verdaderamente cuidado y consigue enganchar al jugador desde el primer momento en que nos sentamos a jugar. Desde su genial presentación del logotipo de Shiny hasta la cómica e impresionante introducción a la historia del ángel y las razones por las que Dios envía a su enviado a la tierra, despiertan unas buenas dosis de asombro, humor e interés.

Un ángel muy especial

El protagonista del juego es un angelito que encaja con la estructura que todo el mundo tiene de lo que debería de ser un ángel. Inocente, pequeño, frágil, de dulce voz y mirada tierna. Pero lo que en realidad nadie cabe esperar que bajo ese disfraz se encuentra una auténtica pesadilla que en más de una ocasión hará que sintamos pena de aquellos infelices que se cruzan en su camino. Alrededor de su celestial persona se mueve todo un espectáculo visual, donde el buen humor y la sonrisa, a veces un tanto escabrosa, se nos escapará sin poderlo evitar. Mal hablado, socarrón y con muy mal genio, por tener que haber bajado al planeta tierra a ocuparse de los terrenales asuntos, el Mesías deberá de luchar contra la poderosa organización que controla el destino de la humanidad y evitar el holocausto final. Detrás de todo, Satán, el maligno intentando controlar la tierra. La eterna lucha entre el bien y el mal, Dios y el Diablo.

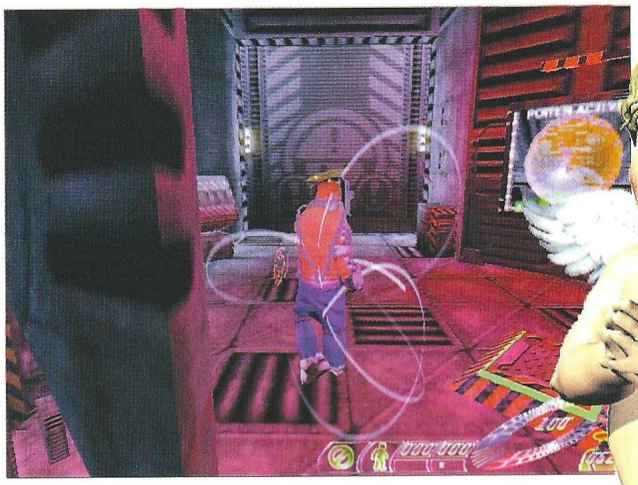
Posesión celestial

La principal arma de batalla con la que cuenta el Mesías es la capacidad de introducirse o poseer el cuerpo de cualquier desafortunado que ofrezca la espalda al ángel en cuestión. El procedimiento es sencillo, el ángel se sitúa velozmente detrás del individuo a poseer y con un salto ayudado por sus pequeñas, pero poderosas alas se introduce dentro del cuerpo del infeliz, el cual a partir de ese momento no tiene conciencia de sí mismo y es dominado por el ángel. Gracias a ello podremos introducirnos en cualquier tipo de cuerpo, sin limitación de tamaño, pues podremos controlar a decenas de personajes monstruosamente grandes a hombres de una complexión normal e incluso a otros organismos, tales como ratas, etc. Esta gran versatilidad nos ayudará a burlar los más sofisticados sistemas de seguridad sin problema alguno. Bastará con seleccionar a aquellos personajes que tengan permitido el acceso a las zonas a las que nosotros necesitamos acceder y poseerlos, por lo que el acceso está garantizado. De esta singular forma, médicos, guardias de asalto, soldados, ingenieros, químicos, trabajadores e incluso prostitutas serán en un momento dado, el blanco de nuestro "inocente" ángel que los utilizará en favor de la humanidad.

Actuando con sigilo

Si nos introducimos de una forma en la que nadie nos llega a observar, no ocurrirá nada, pero si nos ven, obviamente dispararán a matar al desafortunado que en ese momento tenga en su interior al Mesías. Con una crueldad inusitada, hasta utilizarán armas tales como lanzallamas aún a sabiendas de que se llevarán por delante a varios de sus hombres, si con ello logran eliminar al Mesías. Es muy aconsejable cambiar la personalidad y probar tipos dispares, pues el juego puede acabarse de muchas formas y si

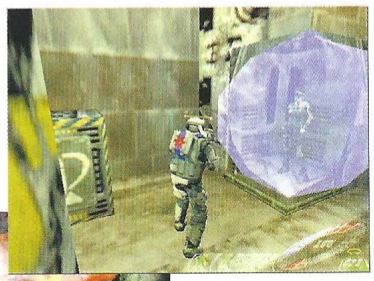
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium II 233Mhz, 64Mb de RAM, CD-ROM 4x, 250Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D 8Mb, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Shiny
Distribuidor: Virgin Interactive

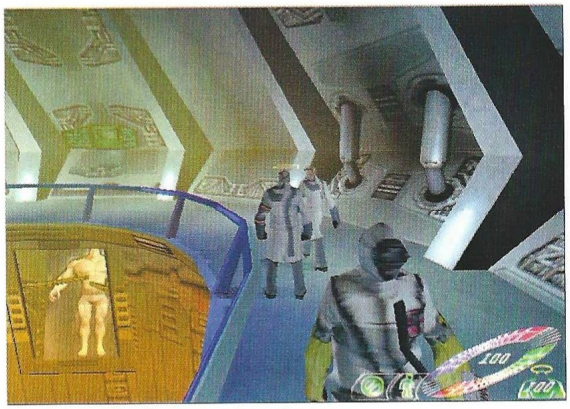


cambiamos de personajes podremos acceder a muchos más lugares de los que normalmente son necesarios y disfrutar mucho más de esta excelente aventura. La inteligencia artificial del programa es bastante adecuada, actuando cada uno de los personajes de diferente modo al interactuar con nosotros. Muchos de ellos se muestran desconfiados y no dan la espalda ni un segundo, por si acaso; otros se muestran amigables y son capaces de charlar animadamente con nosotros sin sospechar que dentro de su interlocutor se encuentra el Mesías y que pueden ser aquellos los últimos segundos de su existencia. A la hora de la acción, los enemigos se mueven eficazmente, y nuestro cuerpo se verá rodeado de una serie de puntos de mira, como indicativo de que alguien nos está apuntando con un arma. Cuando son varios, podremos darnos cuenta que la búsqueda es organizada y saben muy bien cuándo y cómo moverse. Todo ello se traduce en una sola impresión: realismo.

Humor negro

Messiah es un programa muy atípico en todas sus formas y buena muestra es el humor negro que salpica constantemente las acciones en las que nos vemos inmersos. Cuando poseemos un cuerpo y nos damos cuenta que no nos va a hacer falta más, ya que es un peligro dejarlo a nuestra espalda, es muy normal acercarnos a una gran altura, donde saltaremos y cuando menos se dé cuenta, el soldado estará volando a 9,8 metros por segundo hacia su muerte, habiendo previamente vuelto a una altura de seguridad nuestro ángel con la ayuda de sus alas. O también podemos acercarnos hacia un montón de soldados enemigos y disparar contra ellos, para cuando quieran reaccionar, habremos abandonado

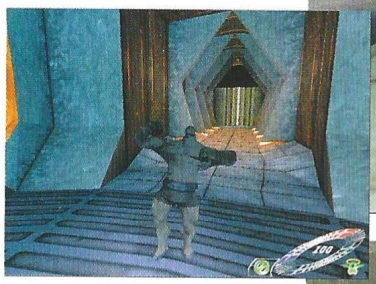




pia de estrellarlo contra alguna barrera láser. En ocasiones podemos disparar a otras partes del cuerpo como los brazos o las piernas, donde una vez alcanzados, los enemigos se retorcerán gimiendo, llorando de dolor e incluso pidiendo por favor, que acabemos con ellos y su sufrimiento. Todo ello sazonado de una buena dosis de humor negro, algo habitual en la forma de ser de nuestro mal hablado protagonista, que hace gala de un vocabulario digno de ser limpiado con una buena pastilla de jabón. ¿Será que en el cielo no enseñan educación a los ángeles?

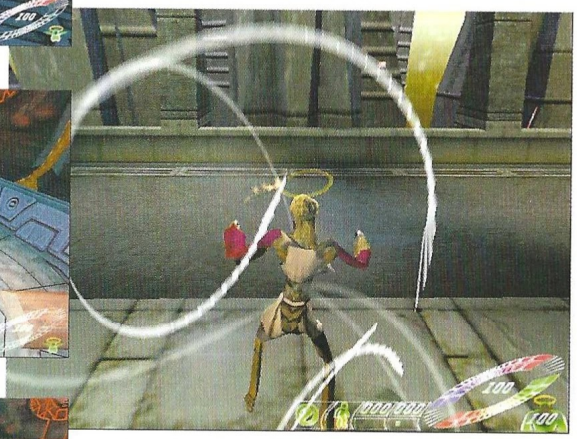
limpiamente el cuerpo de un hombre que en esos momentos estará actuando como cartel de tiro al blanco. Aunque siempre tenemos la opción más lim-

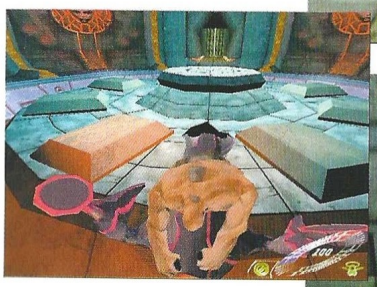
Messiah es un programa muy atípico, y buena muestra de elllo es el humor negro que salpica las acciones en las que nos vemos inmersos



El truco es...

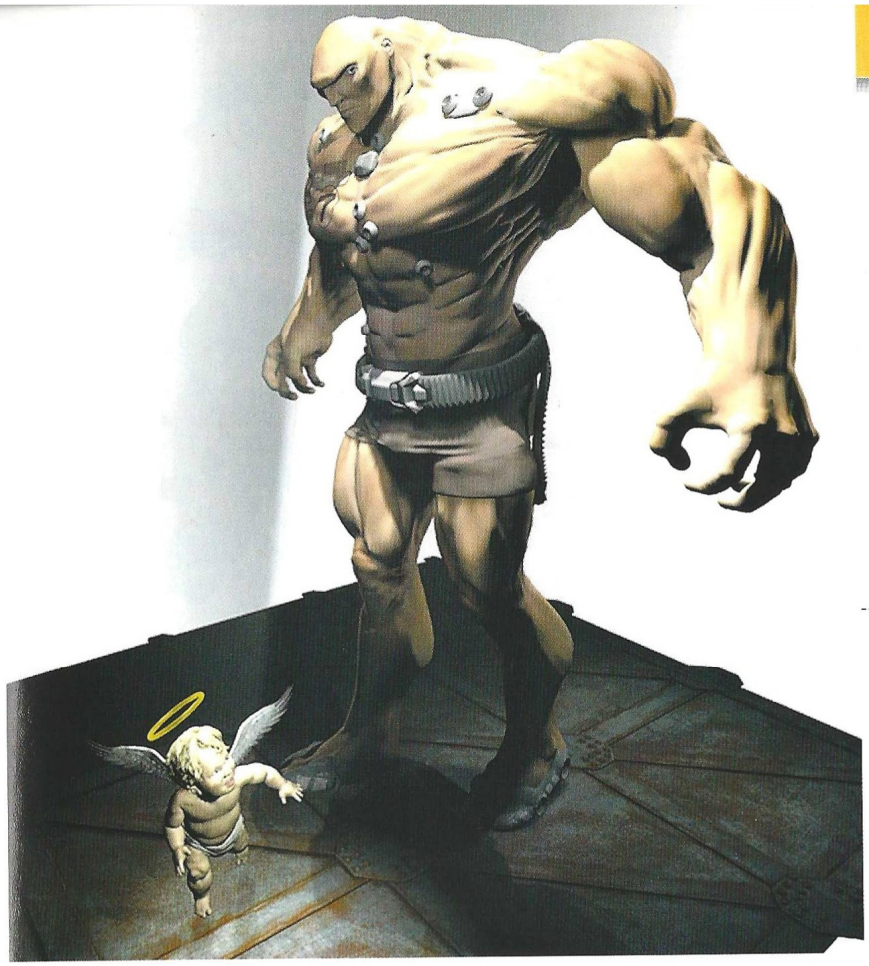
Recordar que es posible poseer incluso a las ratas, algo que nos evitará que nos localicen y nos ayudará a movernos con sigilo. Cuando dejéis temporalmente el cuerpo de uno de los personajes, abandonar el arma lejos de él para evitar riesgos. En una confrontación múltiple, entra y sal de varios cuerpos, así el enemigo no sabrá quién es el Mesías y aterrorizados, se matarán entre sí.



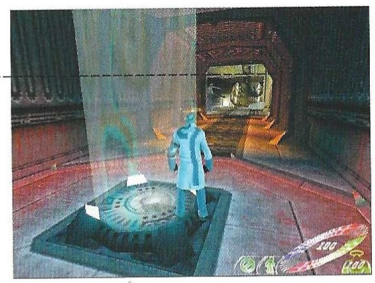


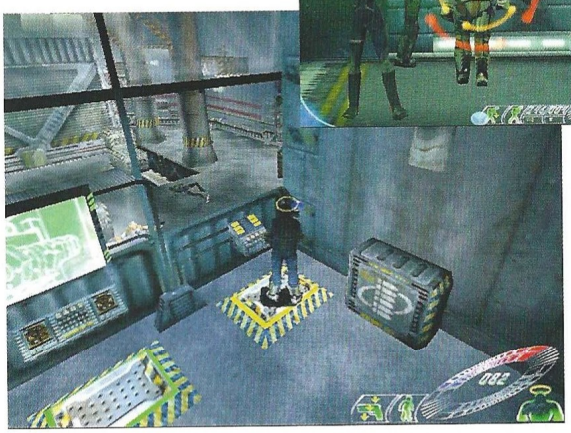
El mundo de Messiah

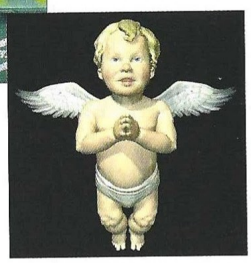
La capacidad gráfica es impresionante y haciendo uso de las tarjetas aceleradoras nos movemos en un mundo 3D real, en el que podemos interactuar con todo a nuestro alrededor. Las resoluciones que podemos elegir son prácticamente todas las imaginables, siendo la capacidad de nuestra tarjeta gráfica y el equipo que tenemos a nuestra disposición y su potencia el que pondrá los límites gráficos de juego. En resoluciones altas y utilizando una tarjeta 3D rápida, el juego es un auténtico espectáculo gráfico. Los efectos de sonido envolventes añaden una dimensión al juego de efectos increíbles, dotando de una inigualable atmósfera a la acción, que causará sensación sin lugar a dudas. Otro de los grandes refuerzos con que cuenta es el entorno. La sensación de moverse



El Mesías deberá ir realizando las misiones que el Señor le encomienda, a fin de salvar el mundo







por un mundo realmente vivo, es algo fundamental en lo que no se suele reparar con frecuencia, y es muy importante. Puertas que se abren y cierran, máquinas trabajando, operarios que están realizando labores de mantenimiento y todo tipo de detalles extra, ayudan a que el mundo de Messiah, tome forma real y transmita sensación de credibilidad.

La liberación del mundo

El Mesías deberá de ir realizando las misiones que el Señor le encomienda, a fin de salvar al mundo. Aquí la campaña consiste en la consecución de escenarios hasta pasar el último y superar el juego. Satán será vencido y nosotros podremos volver a nuestros quehaceres celestiales sin problema alguno. Los escenarios avanzan en complejidad y en calidad de enemigos considerablemente, teniendo todo un elenco de seres a los que superar y utilizar a través de nuestro camino. Existen varios jefes en algunos niveles que por sus habilidades especiales y su resistencia, y algunos por su enorme tamaño, serán huesos duros de roer para el angelito, pero si David venció a Goliath, (siempre y cuando el combate no estuviera amañado), no debemos de desanimarnos y pensar que el tamaño no importa.

Aunque el número de escenarios no es exageradamente alto, no sólo no se queda corto sino que cada uno de ellos es lo suficientemente denso como para que disfrutemos durante bastante tiempo, no teniendo en ningún momento la sensación de ser un juego corto, sino más bien, bastante extenso.

Para finalizar

A pesar de todo el tiempo que hemos tenido que esperar desde que se presentó por vez primera este proyecto, hay que decir que ha valido la pena esperar, pues la calidad del producto es muy alta, tanto como las expectativas sobre él. Por su excepcional argumento, y la posesión de algo que hoy en día es difícil de conseguir, como es la originalidad, es muy probable que este juego se convierta en uno de los más aclamados productos de este año.

Calificación

Messiah

Pros: Originalidad, acción y emoción a raudales. Unos gráficos sensacionales en un mundo en el que podemos hacer cualquier cosa. Atmósferas increíblemente detalladas que recrean con exactitud, sórdidos ambientes y personajes increíblemente animados. La inteligencia artificial y el comportamiento de nuestros enemigos es real como la vida misma. Está magníficamente doblado al castellano.

Contras: Para poder disfrutar del juego no nos queda más opción que la de tener un equipo potente con una tarjeta 3D que incluya una buena cantidad de memoria, si queremos jugar en altas resoluciones. La dificultad, incluso en el nivel más fácil es muy elevada.

El implacable brazo de la ley

Lucky Luke
Siguiendo la Pista de los Dalton

Los temidos Dalton han burlado la seguridad de una de las mejores cárceles de Arizona. Así las cosas, el cometido de Lucky está bastante claro: conseguir atraparlos antes que comiencen a sembrar el pánico en todo el Oeste. ¿Le acompañas?

Hace tiempo apareció el primer juego que versaba sobre la historia de éste famoso personaje del mundo de los dibujos animados. A pesar de ser el típico juego de plataformas, algunos de los elementos de este título se recreaban en unas falsas 3D para sumergir al jugador en una aventura que pretendía ser un tanto diferente. Ahora, con renovadas fuerzas, pero en la misma línea, nuestro héroe tendrá que seguir la pista de los Dalton para hacer que vuelvan a la cárcel de la que se han escapado.

Jugarás un título que desarrolla un poco más el mundo de las plataformas en 2D, inflando los decorados y permitiendo que nuestro personaje se adentre en algunos espacios que pretenden llegar a la tridimensionalidad, aunque sólo se trata de una ilusión... A lo largo de los diferentes niveles que irás explorando, la trama consistirá en llevar a cabo una determinada misión propuesta al principio de cada nivel. Una vez que hayas conseguido el objetivo marcado, pasarás al siguiente.

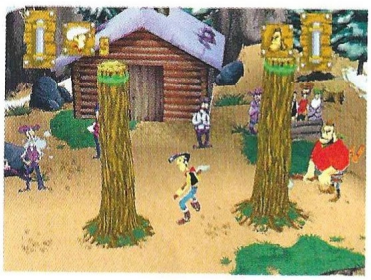
Propuestas

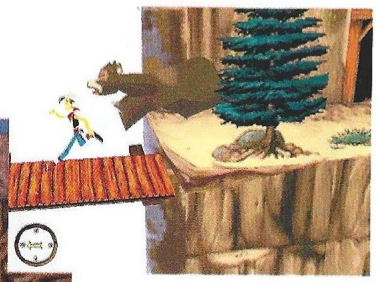
Alrededor de una quincena de niveles, además de otros tres especiales de bonus incluidos, serán los que necesites recorrer para completar este arcade. Tendrás que resolver pequeñas situaciones comprometidas que se te irán proponiendo a medida que superes los obstáculos del juego. Así, por ejemplo, para deshacerte de un montón de cajas que te obstaculizan el paso, deberás disparar hacia la cuerda que sujeta un fardo frente a la puerta de un granero. Cuando rompas la cuerda, el fardo caerá sobre las cajas y se aplastarán. Pues bien, ésta será la filosofía general del juego. Habrá momentos en los que deberás atacar los problemas desde otras perspectivas para encontrar las soluciones apropiadas.

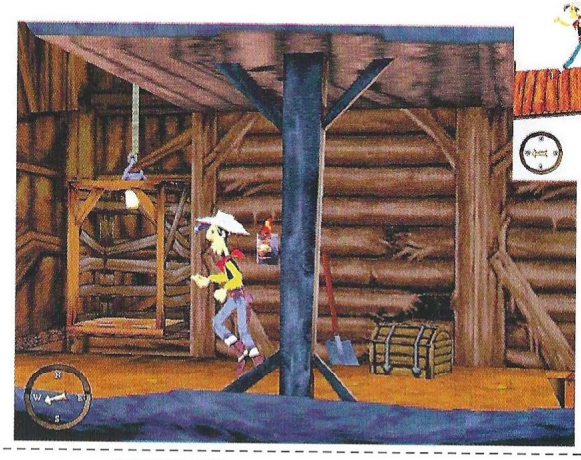
Aunque se trata de una más moderna versión del juego que le precedió, Lucky Luke Siguiendo la Pista de los Dalton, ha sabido aprovechar las buenas ideas que ya se explotaron en su día frente a las 2D, tales como las persecuciones sobre los vagones de un tren en marcha. Otros recorridos más dinámicos tendrán lugar en las profundidades de una mina, sobre las vagonetas de carga al más puro estilo Indy; o saltando de roca en roca al borde de una cascada. No faltarán a esta cita los ataques de los más curiosos personajes que puedas imaginar, aparte de los Dalton, como es natural. Así, Dynamiteman intentará volarlo todo, sufrirás el ataque de un oso, tendrás que vértelas con jefes y guerreros indios, con un peligroso personaje que tiene unos "kilos" de más y hasta con un brujo que intentará poner algo de magia en el juego.

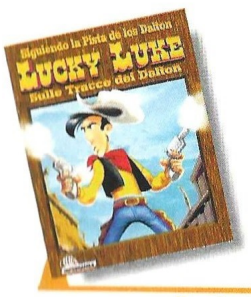
Entornos

Con una calidad gráfica sencilla, y exportando parte del decorado a través del cual tiene lugar la acción a las 3D sobre espacios planos bidimensionales, los elementos en movimiento que aparecen repartidos por la pantalla –nubes, personajes, aspas de los decorados, agua...– se conjugan con escenas de aparente profundidad para ofrecer una refrescante imagen del juego. Colorista, con una sencillez propia del mundo de los dibujos animados, y ofreciendo las más diversas pruebas que puedas imaginar,

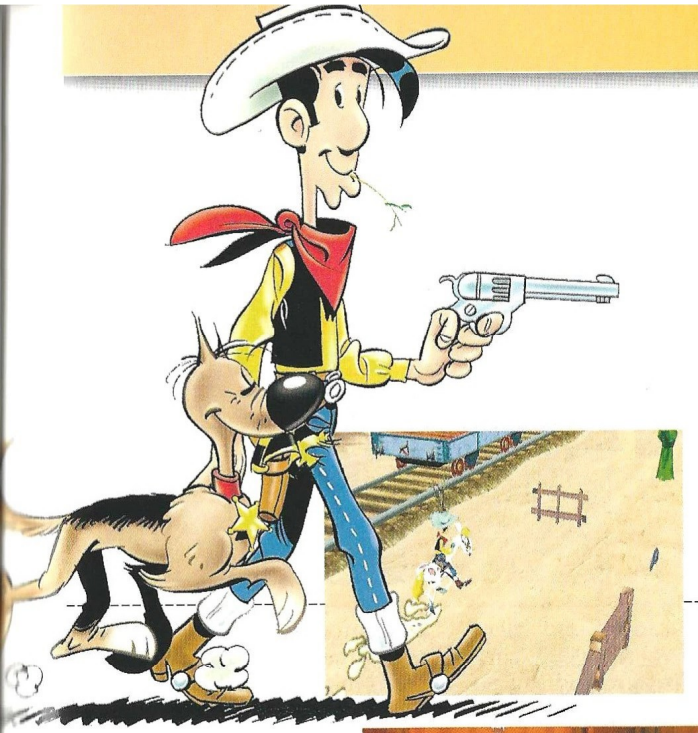




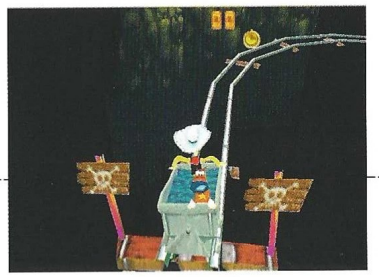


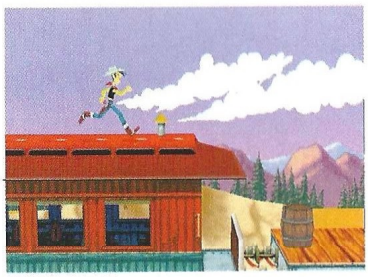


Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 60Mb en disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames

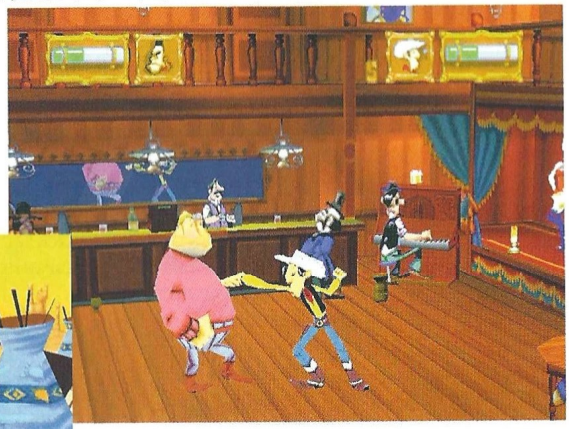


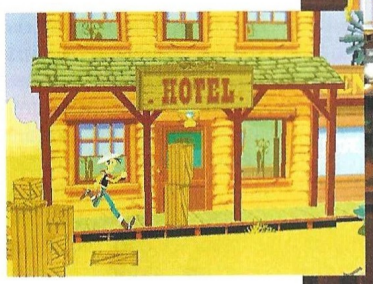
Alrededor de una quincena de niveles, además de otros tres especiales de bonus, serán los que necesites recorrer para completar este arcade

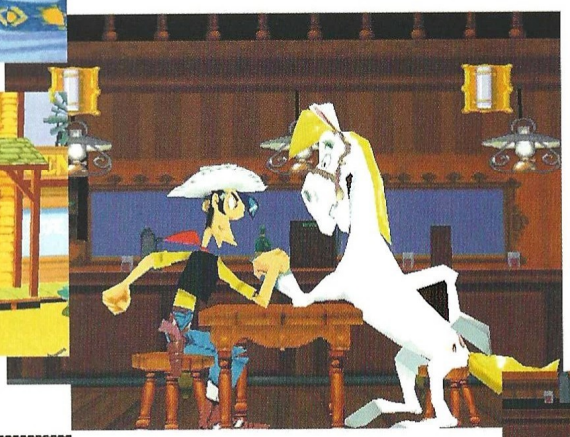


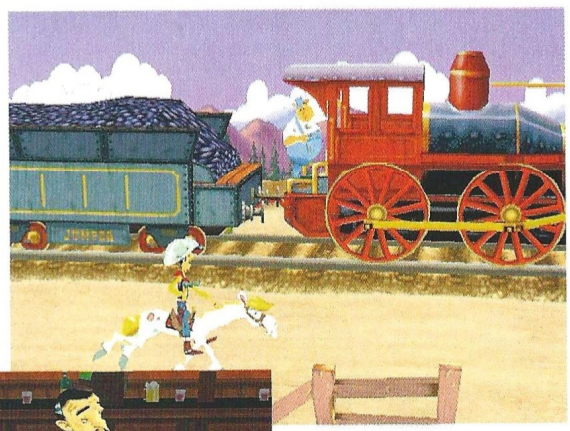


desde partidas de naipes hasta bailes de salón, te verás rodeado por un creíble mundo del Lejano Oeste, que cumple a la perfección su cometi-









El truco es...

Para recoger la primera llave –referente a la misión que se te encomienda en el nivel del principio–, tienes que entrar en el granero a través del tejado. Avanzando un poco más encontrarás una escalera para subir hasta el mismo.

do, si bien carece de ese punto de perfección que caracteriza a los juegos de gran calidad. A todas luces la línea que se observa en Lucky Luke no es esa, sin perjuicio de su finalidad: divertir de forma sencilla.

Acompañado por su inseparable perro Rintincan y soportando la fuerte personalidad de su caballo Jolly Jumper, Lucky se enfrenta esta vez a un reto más apropiado para los tiempos que corren: la lucha contra el crimen desde un atisbo de realidad más convincente. En definitiva, se trata de un sencillo juego de acción sin grandes complicaciones, que ofrece diversión asegurada, un sencillo interfaz, gráficos limpios y retos superables, aunque no por ello menos difíciles. La lógica se impone en todo momento y la resolución de situaciones comprometidas no será un problema si persistimos un poco en nuestro empeño. Diversión en estado puro, vamos.

Calificación

Lucky Luke Siguiendo la Pista de los Dalton

Pros: Divertido juego de plataformas con un argumento convincente. Juego fluido y sencillo interface. Adictivo.

Contras: Gráficos de aspecto poco sólido. Tridimensionalidad condicionada en los entornos de juego al movimiento del protagonista.

La carrera de la chatarra

Demolition Racer

Juegos de coches hay muchos, pero en muy pocos se nos ofrece la posibilidad de destrozar a todos los vehículos que se crucen en nuestro camino, y que además nos bonifiquen por ello.

Hace ya unos cuantos años, propios y extraños quedaron completamente asombrados con un juego de coches llamado Destruction Derby, programado por Reflections. El sistema de juego era bien sencillo; además de correr a toda velocidad, debíamos machacar a todos los contrarios que se interpusieran en nuestro camino, procurando no hacer nuestro coche añicos en el intento. Al final ganaba el que aguantaba las múltiples colisiones a las que se veía sometido. Debido al abrumador éxito de DD, Reflections decidió sacar al mercado una segunda parte, en la que todo se incrementó de un modo más que notable; los coches perdían piezas a medida que se desarrollaba la competición, se optó por ofrecer un mayor dinamismo a la jugabilidad general y la velocidad también ganó muchos enteros. Todo en general era mucho más rápido y frenético, de modo que requería del jugador mucha más habilidad. Desde que aparecieron aquellos juegos, ninguna compañía ha hecho nada parecido, y si lo han intentado ha sido sin ningún éxito.

Ahora, bastante tiempo después, Infogrames nos trae este Demolition Racer, un juego que nos ofrece algo muy similar a lo que nos ofreció la saga DD, pero quizás le falta carisma, ese "algo" que hizo tan especial a DD, tanto a la primera parte como a la segunda. Pero veamos qué es lo que nos ofrece en realidad este Demolition Racer.

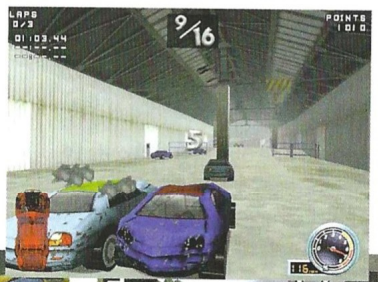
Divertido pero ineficaz

Como ya hemos dicho, este juego nos ofrece algo muy similar a lo que ya nos ofreció en su día DD, con la diferencia de que ya no es algo novedoso. A decir verdad, parece que los programadores no se han esforzado demasiado para ofrecer al jugador un sistema de juego verdaderamente novedoso, sino más bien todo lo contrario. Han "rescatado" ciertos elementos de muchos juegos y el resultado ha sido lo que tenemos entre las manos.

El juego en sí no está demasiado mal, al menos es entretenido, lo que en cierto modo es lo que todo el mundo busca; un juego con el que divertirse en determinados momentos.

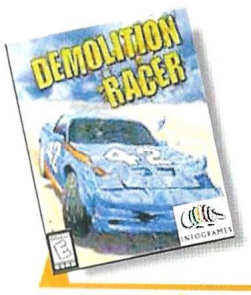
Pero lamentablemente, este juego pierde su encanto demasiado rápido, ya que el número de circuitos no es demasiado amplio, y las diferencias entre los coches son mínimas, de modo que no encontraremos demasiados alicientes a la hora de conseguir todos. Hay varios modos de juego, pero son muy similares entre sí. Al habitual modo de carrera única, se unen varios más, entre los que se pueden destacar Suicidio y Gallina. En el primero de ellos tendremos que, como si de un circo romano se tratase, enfrentarnos a 15 vehículos en un intento por ser eliminados los primeros. Sí, habéis leído bien, en lugar de aguantar todas las colisiones del mejor modo posible, lo que habrá que hacer es chocar de un modo constante contra todos nuestros competidores, hasta que destrocemos nuestro robusto vehículo.

El modo de juego denominado



El truco es...

Procura conseguir los puntos necesarios de un recorrido chocando con el resto de los vehículos en las dos primeras vueltas. En la última limítate a correr para llegar el primero.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D de 2MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: PitBull Syndicate
Distribuidor: Infogrames

Gallina no es menos original, ya que tendremos que conducir en dirección contraria a los demás. Pero no bastará eso, no, deberemos llegar los primeros, es decir, tendremos que cumplir el número total de vueltas antes de que lo hagan nuestros competidores, algo que será bastante difícil, puesto que nos encontraremos con todos ellos de frente, siendo realmente difícil esquivar a todos.

Aún así, Demolition Racer no deja de ser un vulgar "refrito" de varios juegos, aunque cuente con elementos novedosos, que ni de lejos son suficientes para jugadores expertos. Quizás una persona que quiera acercarse por primera vez a este género le saque más partido, porque como decimos, el juego es divertido, pero aquellos que hayan jugado a alguno de los últimos lanzamientos se quedarán algo perplejos.

Por otro lado, el apartado gráfico del juego es más bien simple, con algunos fallos de "popping" y "clipping", sobre todo en los coches, que son de una concepción absolutamente simple. Estos sufren desperfectos después de haber chocado sucesivas veces, pero se limitan a un par de abolladuras y el capó se levanta, nada más.

La conclusión es que el juego puede resultar divertido en un principio, pero en poco tiempo le habremos sacado todo el partido posible, con lo que no es apto para aquellos que busquen simuladores más reales.

Calificación

Demolition Racer

Pros: Resulta divertido, sobre todo algunos modos de juego, como Gallina y Suicidio. La música es bastante buena, le viene al juego como un guante, además de ser de Fear Factory.

Contras: El apartado gráfico es bastante simple. No hay muchos coches. Se termina rápidamente.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

La odisea de Buzz

Toy Story 2

Cuando Andy está en casa, las cosas siempre marchan bien, pero esta vez ha tenido que irse a un campamento de vaqueros y estará ausente durante algún tiempo. Desde ese fatídico momento, la trama se complica en una telaraña de despropósitos que alejarán a Woody de la casa de su dueño y del calor de sus amigos...

Para el caso que nos ocupa, Toy Story 2 es un juego de acción basado en la película del mismo nombre. O dicho de otra forma, la película hecha juego de acción. Todo comienza cuando Woody, el juguete con aspecto de vaquero, y coprotagonista con Buzz en la historia que se nos narra en la película, es raptado por un siniestro personaje que pretende llevarlo hasta una colección privada de juguetes aprovechando que Andy, su dueño, está en un campamento y tardará días en volver a casa. Desde el instante del rapto, una vorágine de acontecimientos llevará a nuestros pequeños amigos hasta las entrañas de la trepidante historia de un rescate.

Persecuciones

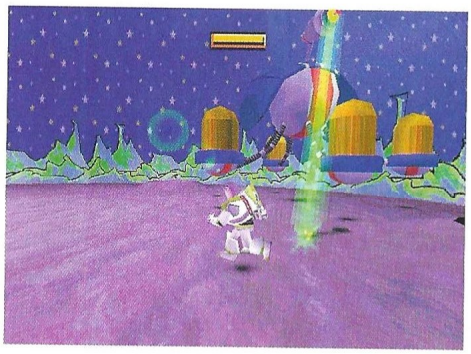
Existe un antiguo cortometraje de dibujos animados de la Warner en donde Bugs Bunny afirma que el mundo del cine siempre se ha movido por las persecuciones: el gato tras el ratón, el perro tras el gato, el hombre tras el perro y la mujer persiguiendo al hombre... Esta vez serán los juguetes quienes persigan a uno de los suyos para rescatarle. A su vez serán perseguidos por malvados personajes en el juego, pero al fin y al cabo, la fórmula dará resultado: es emocionante. ¿El final de la historia? Pues como el de la primera parte de la saga en la Guerra de las Galaxias. ¿Adivinas quién es el padre de quién?

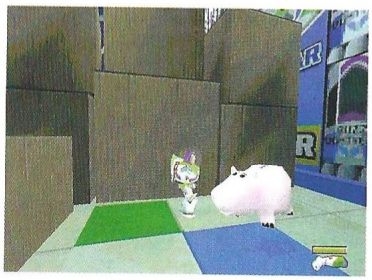
Animado con escenas de la propia película para ir hilando la trama en el juego, Toy Story 2 te ofrece la oportunidad de salvar a un amigo controlando a Buzz, tanto en primera como en tercera persona a través de los intrincados decorados 3D de este juego de plataformas que, con la misma filosofía que los de corte tradicional, traslada a sus personajes a un mundo virtual, en donde podrás moverte a tus anchas por los entornos en donde tiene lugar la acción, interactuando con todos los elementos de los decorados a través de los cuales te mueves. El resto de los personajes del juego serán de gran ayuda para Buzz pero siempre desde una perspectiva más bien secundaria.

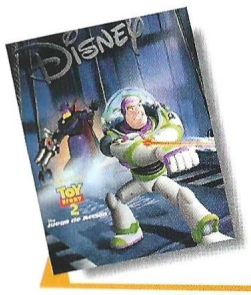
¡Acción!

El juego es un arcade con mayúsculas en donde el movimiento será constante: no podrás parar ni un segundo, y eso resulta agotador. Cuando no tienes que deshacerte de tus enemigos, tendrás que buscar alguna parte de la anatomía de Mr. Potato, recoger escudos protectores, monedas, puntos, competir en carreras con el coche radiodirigido o huir de la malvada presencia de los elementos hostiles que pueblan todos y cada uno de los niveles del juego. La actividad será frenética en todo momento, y a ello contribuye también, en gran medida, las propias posibilidades del protagonista. Buzz puede correr, disparar, saltar, mantenerse unos instantes en el aire usando sus alas, girar como un pequeño torbellino, recoger objetos y usar elementos del decorado para sus propios fines: escalar, deslizarse por cuerdas, efectuar saltos impresionantes usando elementos del entorno... Toda una explosión de destreza.

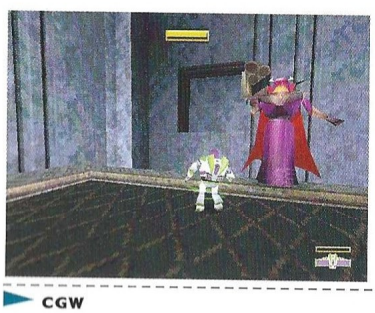
¡Y aún se quedará sin aliento! Inmerso en la piel de Buzz, tendrás que superar las dificultades que se te presenten a lo largo de las cinco zonas principales del jue-

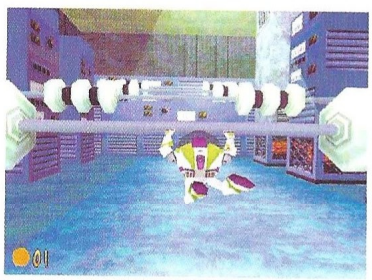


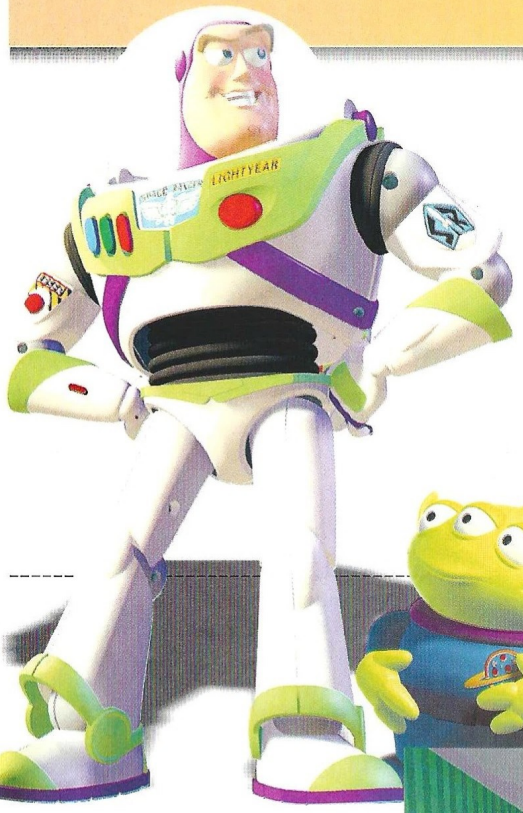




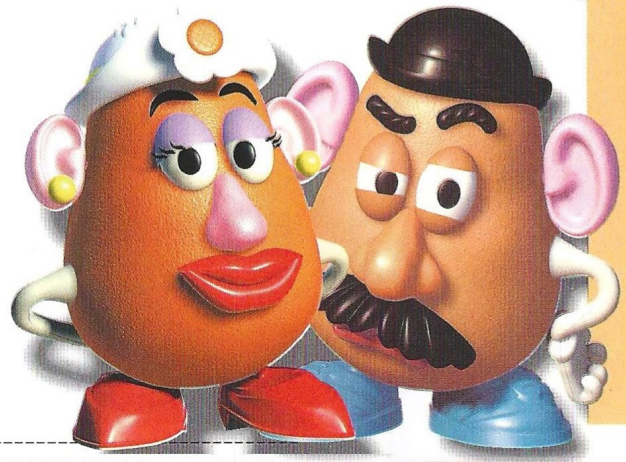
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 60Mb en disco duro libres, tarjeta aceleradora compatible con DirectX, Windows 95/98, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Disney/Pixar
Distribuidor: Infogrames





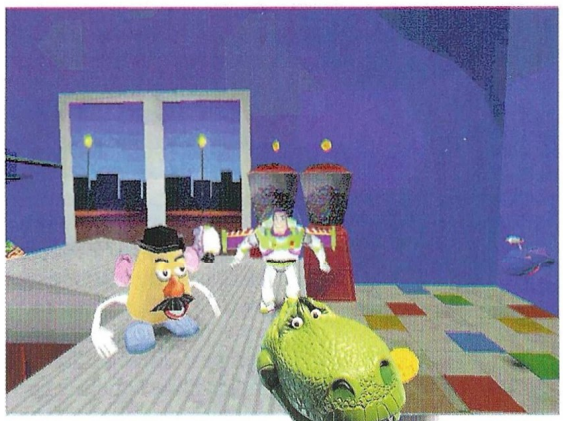


Inmerso en la piel de Buzz tendrás que superar las dificultades que se te presenten a lo largo de las cinco zonas principales del juego



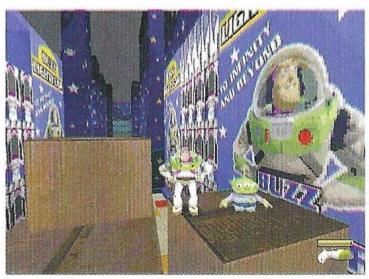
go, con sus 15 niveles y un montón de pruebas de habilidad para superar. Podrás usar armas que van desde el rayo láser de Buzz hasta unas botas antigravedad u otras con cohetes, pasando por lanza discos o escudos cósmicos.

Prácticamente todos los personajes del film aparecen representados en el juego. Cada uno con su personalidad característica, pero tu sólo tendrás que preocuparte de Buzz. En primer lugar, no eres invencible, en segundo lugar la energía de tu batería es limitada y para terminar, el láser se recalienta, así que tendrás que tener cuidado, ya que no sólo se trata de disparar a troche y moche, o de correr de un lado a otro del escenario dando vueltas como una peonza: Buzz también puede hacerse daño e incluso llegar a desaparecer cuando agotas las pocas vidas de que dispones. En fin, tendrás ante ti un juego de plataformas en 3D ameno y colorista, compuesto de los tópicos más previsibles y un tanto monótono en su diversidad. Gracioso, no más…



El truco es...

Para saltar al otro extremo del salón, usa el sofá: tiene una marca señalando el centro donde debes saltar para proyectarte a lo lejos. En el jardín, sobre unas cajas apiladas que se encuentran frente al tendedero encontrarás un plus de energía para tus baterías.



Calificación

Toy Story 2

Pros: Un sencillo interfaz, gráficos aceptables y una buena interpretación tridimensional de la realidad. Colorista y ameno.

Contras: Prácticamente consiste en buscar y disparar. Atrapa con dificultad el interés del jugador. El movimiento de la cámara es un tanto molesto.

Carreras sobre asfalto licuado

Renegade Racers

Es una persecución. A simple vista parece una vulgar carrera de hovercraft, pero en cuanto tienes oportunidad de probar el juego, descubrirás que en realidad se trata de una trampa que hace olvidar el paso del tiempo al jugador.

Tan sólo se trataba de una simple invitación, pero aún así, todos los renegados del mundo quisieron participar en la carrera que el supermillonario Buck Billionaire estaba organizando. Sólo doce de ellos consiguieron ser seleccionados, pero no sabían ni por aproximación lo que les esperaba dentro de los circuitos que tendrían que recorrer... Lo que no sabían tampoco los propios circuitos era que a través de ellos correrían ingenios pilotados por algunas de las mentes más dementes de entre las que existen en el universo conocido. Lo que nosotros no sabíamos es que tendríamos grandes dificultades a la hora de instalar el juego, ya que incluso con los equipos mínimos requeridos, no correría bien en algunas de las máquinas sobre las que lo hemos probado.

Así las cosas, y amén de los despropósitos, el concepto de juego que abriga Renegade Racers es bien simple, ya que lo único que se le pide al jugador es que vaya ganando carreras atendiendo a las indicaciones que se expresan al comienzo de cada una de ellas para dar paso a otros circuitos con sus correspondientes desafíos, que serán propuestos antes del inicio de la siguiente. Dependiendo del nivel de dificultad, el jugador tendrá que hacer frente desde 32 hasta 48 "misiones" distintas. Nota importante: para llevar a cabo con buen fin, para ti, claro, estas carreras, un montón de iconos repartidos por los circuitos, servirán tus propósitos de diferentes formas: escudos para protegerte de los ataques de otros participantes, misiles para disparar, turbos que dotarán tu nave de una extraordinaria velocidad, kits de reparaciones y hasta packs de minas que podrá ir soltando para desgracia de quienes te persiguen.

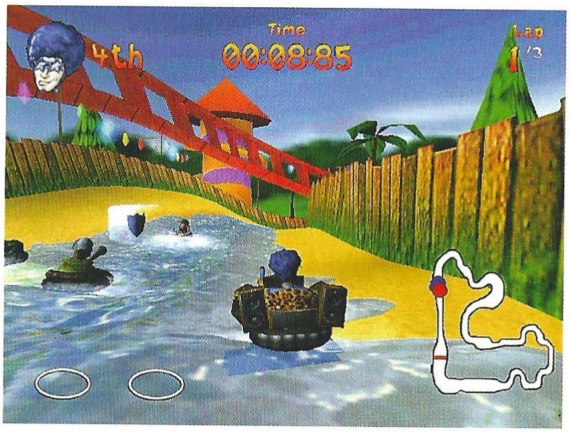
Habilidades

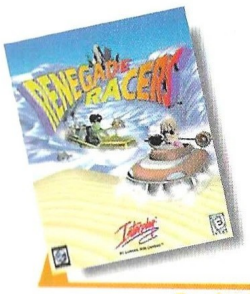
Pero no sólo será tu tenacidad la que se ponga a prueba en esos momentos, sino que también habrá circunstancias que estarán fuera de tu alcance y serán las que, en definitiva, te eleven por encima de los laureles de la victoria. Por ejemplo: la consecuencias de la fuerza centrífuga y la inercia. Cuando tomamos parte en una carrera de coches, estamos acostumbrados a contrarrestar el efecto que esas dos fuerzas ejercen sobre la máquina que tratamos de hacer llegar en primera posición hasta la meta. Aquí, al discurrir las carreras casi todo el tiempo sobre el agua, y al ser menor el contacto de los ingenios que compiten con la superficie sobre la cual se deslizan, tendremos más empuje al intentar frenar, debido a la inercia, y deberemos ajustar nuestros momentos de giro al desplazamiento tan fuerte que sufriremos debido a la fuerza centrífuga.

Por lo tanto, el control de estos elementos hará de tu carrera un fracaso o una victoria, porque más que difícil, será imposible recoger los iconos que se encuentran repartidos por el trazado de los circuitos, ya que parecerá que tienen vida propia y están empeñados en apartarse de tu alcance.

Elementos

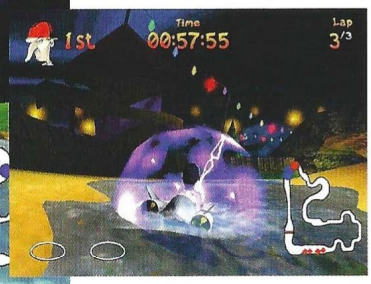
De dos hasta ocho jugadores, más de 48 iconos para recoger en el modo difícil, y un sinfín de dificultades que irán acrecentado tus pesadillas a medida que avanzas en los circuitos, son algunas de las características que este juego de acción al más puro estilo Rollcage ofrece al jugador. Entre las delicias que podrá saborear en una carrera, podrás encontrar desde inofensivos elementos de los decorados que tan sólo llegarán a ser obstáculos, hasta desniveles sobrecogedores, saltos que





Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 266 MHz, 64 Mb de RAM, 100 Mb en disco duro, Tarjeta aceleradora compatible con DirectX 7.0, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

Existe un modo especial llamado "party" en el que hasta ocho jugadores podrán interactuar

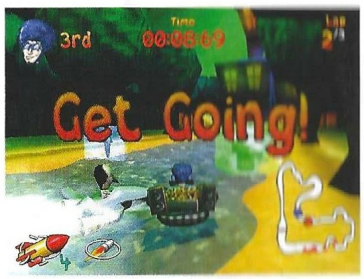


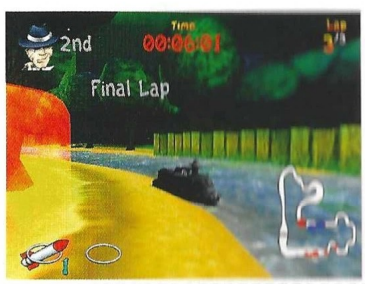
quitan el hipo o engañosos efectos visuales que te harán perder el control de tu aparato.

Cada personaje dispone de una máquina distinta, y cada máquina se comporta de forma diferente, con sus virtudes y sus defectos. Si a todo ello añadimos que existe un modo especial "party" en el que podremos interactuar hasta con ocho jugadores al mismo tiempo, incluyendo modos de navegación nocturna, tendremos ante nuestras propias narices, el más explosivo de los cócteles para tomar en nuestro tiempo de ocio.

Los gráficos son más que decentes, y el comportamiento del flujo de agua influye de forma directa sobre el desplazamiento de los barcos, por lo que el juego ofrece a pesar de su aspecto un tanto cómico, visos de realismo pocas veces experimentados hasta ahora. Además, el sistema de menús resulta de lo más sencillo, claro y sin dificultades a la hora de interpretarlo, circunstancia que se agradece sobremanera.

En definitiva, se trata de una de esas gratas sorpresas que de vez en cuando nos dejan con una sonrisa en la boca. De un título que no se esperaba mucho, resulta que obtenemos un divertido juego de acción, más que agradable a la vista, fácil de manejar y que entusiasmará a personas de todas las edades, ya que no ofrece ninguna dificultad a la hora de interactuar con él y sus entornos, salvo la propia habilidad del jugador.





El truco es...

Cuando llegues a una zona en donde las curvas sean muy pronunciadas y se sucedan constantemente, te merecerá la pena más trazar una línea casi recta para salvar sus serpenteos, aunque te salgas fuera del centro de la pista, más que intentar serguir su desarrollo de locura en forma de "eses"

Calificación

Renegade Racers

Pros: Divertido, ameno, fácil de jugar y muy colorista. Tremendamente adictivo. Sabe reconducir los tópicos de juegos anteriores con renovada frescura hacia un nuevo producto final.
Contras: Se detectan grandes dificultades a la hora de encontrar una máquina apropiada en donde el juego corra. Nosotros por lo menos sólo hemos conseguido hacerlo funcionar en un Pentium III.

Demasiado de la misma cosa

NHL 2000

Los juegos deportivos de EA suelen tener gran calidad técnica y sin duda son de lo mejor disponible para disfrutar del deporte en nuestro ordenador. El problema llega cuando se repiten bastante.

Una vez más, como cada año, nos llegan las versiones deportivas de los juegos ya conocidos de EA. Muchos han sido los que se han mostrado críticos con las supuestas mejoras de estos programas a lo largo de sus diferentes versiones anuales, y la verdad sea dicha, varios han sido los años y juegos en los que las diferencias entre ellos eran mínimas. Con NHL 2000 sucede algo de esto, es decir, las mejoras son notables en cuanto a la jugabilidad, sobre todo porque se han eliminado los porteros de reflejos mágicos que lo paraban todo y se ha hecho todo más real, empezando por los resultados y las habilidades de los guardametas.

A partir de aquí, os podemos decir que NHL 2000 es un compendio de buenas y malas noticias. Empezaremos por las buenas, ya que siempre es más agradable.

Lo que merece la pena

El juego ofensivo siempre ha sido un problema en los juegos de la saga NHL de Electronic Arts. Parece como si EA quisiera haber copiado al pie de la letra lo sucedido en la liga real, es decir, un gran nivel defensivo de los equipos que acababan con casi todas las esperanzas ofensivas de las formaciones más osadas. En los juegos de hockey de EA nos encontrábamos con porteros con poderes sobrehumanos, con reflejos felinos que paraban todo lo habido y por haber, y que nos dejaban con cara de tontos cada vez que intentábamos marcar. Este problema restaba mucho interés al juego, llegando a hacerlo desesperante. Pues bien, y ampliando lo antes dicho, la buena noticia, quizás la mejor de todo el juego, es que este aspecto negativo ha desaparecido en NHL 2000, propiciando que los resultados de los partidos se ajusten a la realidad, al menos, a la realidad deseable, y a partir de ahora todos los jugadores se comportan de manera natural.

Como todos los juegos deportivos de EA, NHL 2000 está repleto de posibilidades y opciones. Multitud de posibilidades de juego, desde partidos de exhibición, torneo, juego en Internet, y modo de carrera, es decir, el extraordinario abanico al que nos tienen acostumbrados desde EA en su juegos deportivos. Desde luego, algo amplio pero no original del todo, ya que son varias las características que se repiten año tras años. De todas maneras, es de agradecer el hecho de que casi todo en estos juegos se puede personalizar.

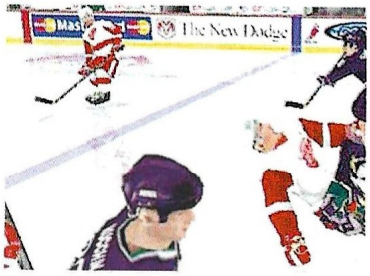
Lo que no merece la pena

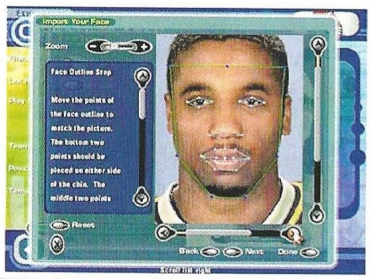
Por supuesto, y como muchos habréis imaginado al leer las líneas anteriores, es que para mejorar el aspecto ofensivo y acabar con los porteros capaces de parar el puck a la velocidad de la luz se optara por revisar la inteligencia artificial del ordenador en cuanto a estrategia defensiva se refiere. Por desgracia, eso no se ha hecho en NHL, y cualquier jugador experto y avezado en este tipo de juegos podrá encontrar al menos tres lugares del campo desde las que lanzaremos a puerta con casi un cien por cien de posibilidades de marcar gol.

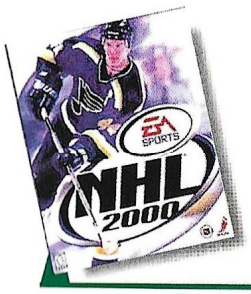
Desde luego, esto es algo que también pasa en la vida real. Si una defensa le da al jugador que ataca el suficiente espacio de maniobra y este no es un zoquete, hay ciertos lugares desde los que es casi imposible fallar. Lo que pasa es que en la NHL, los defensores no son ni la mitad de buenos chicos que en este juego, y casi siempre intentarán mandarte lo más lejos posible y si es posible romperte un par de dientes por atrevido. Teniendo en cuenta este detalle, se puede afirmar que NHL 2000 se convierte un poco en una farsa. Incluso en el nivel All-Star, y con un porterazo enfrente y una defensa numantina, hemos logrado anotar desde diferentes posiciones (siempre las mismas) la gran mayoría de las veces. Puedes optar por ignorar esos "puntos calientes", pero ¿quién es el guapo que cuando va perdiendo es capaz de resistirse a la tentación y no fundir a la máquina desde sus puntos débiles?. Además, esto no habla a favor de los creadores del juego cuando llevan tantos años y todavía no han sido capaces de ajustar el nivel defensivo a un nivel normal.

Lo mejor: gráficos de otro planeta

Como casi siempre, esta deficiencia técnica está algo oculta bajo





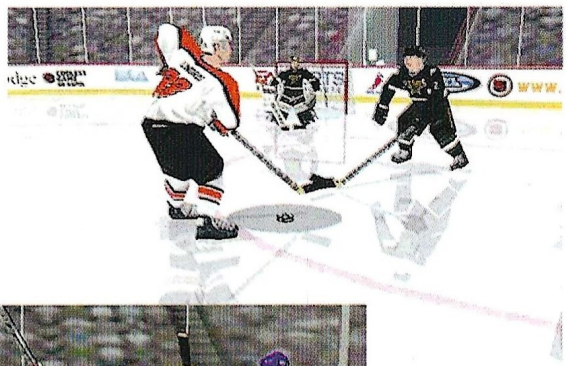


Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 70MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, Windows 95/98, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 10
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

Los jugadores tienen los rostros reales de las estrellas de la National Hockey League, y el nivel de detalle es pasmoso

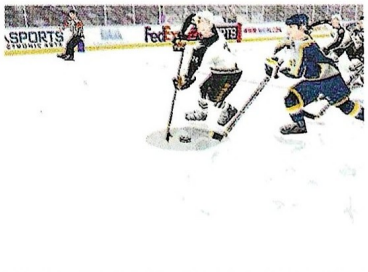
un impresionante aspecto gráfico. Los jugadores tienen los rostros reales de las estrellas de la National Hockey League, y el nivel de detalle es pasmoso. Esta maravilla también se puede aplicar al resto, es decir, los estadios, los reflejos en el hielo, etc. Todo se ve mejor y más definido, las animaciones son más suaves, y en general, en NHL 2000 vemos algo nunca visto antes.

Para finalizar, es inexcusable decir que NHL 2000 falla en algo que todos los juegos de hockey anteriores también caían. Cualquier jugador que se tome este juego un poquillo en serio, puede dominarlo en muy poco tiempo. Los problemas defensivos antes descritos, y la imposibilidad de poner un nivel de dificultad para el oponente en el modo de carrera simplemente neutraliza el factor desafío. Y desde luego, la eterna cuestión con este tipo de juegos. ¿Merece la pena hacerme con él si tengo la versión del año pasado o la de hace dos? Pues cada uno es libre de hacer lo que quiera, pero siendo sinceros, NHL 2000 pierde mucho encanto después de la primera docena de partidos o así, por lo que es difícil dar una buena respuesta para la cuestión. Es un buen juego, pero no la maravilla que pretende ser.



El truco es...

¿Os parece poco el hecho de que haya puntos desde donde siempre se puede marcar? Ahora lo que tenéis que hace es encontrarlos.



Calificación

NHL 2000

Pros: Por fin se han suprimido los superporteros. Los resultados suelen ser realistas. Los modo de carrera y la posibilidad de hacer un draft general dan mucha durabilidad a este juego. Los gráficos son geniales.

Contras: Los defensas de los equipos parecen hermanitas de la caridad. Los puntos desde los cuales se marca siempre. Típicos problemas de lag (tiempo de retardo) en el juego por Internet.

Alas para la libertad

Flight Unlimited III

Tras jugar a este juego, sentirás unas ganas terribles de volar hacia algún sitio maravilloso, donde olvidarte de todo y todos. ¿Qué te parece una desierta isla caribeña?

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, 300MB de disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, tarjeta gráfica que soporte Direct Draw, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Looking Glass
Distribuidor: Electronic Arts

El mundo de los simuladores de aviones civiles siempre ha estado algo restringido. Sin duda, la saga Flight Simulator ha sido desde siempre la más conocida, pero desde hace unos años, Flight Unlimited ha venido plantando cara, y de manera bastante digna, al juego de Microsoft.

Ahora nos llega la tercera versión de este simulador, y parece que mejor que nunca. No es arriesgado afirmar que sigue la tradición de la segunda parte, añadiendo un poquito de todo, es decir, que si la segunda parte ya era buena, esta tercera es aún mejor.

Lo primero que podemos reseñar es que el entorno de juego es bastante similar al de versiones anteriores. Cualquiera que haya jugado antes a algunos de los juegos Flight Unlimited sabrá moverse por el programa sin problemas. El juego simula el Pacífico Noroeste, y está bastante mejor renderizado y detallado que en la anterior entrega, donde podíamos volar sobre la Bahía de San Francisco. El nivel de detalle es ciertamente pasmoso, convirtiéndose este punto en uno de los fuertes atractivos de este título. Quizás a algunos les puede parecer algo limitado el que sólo se reproduzca una parte del mundo, en comparación con otros simuladores que ofrecen incluso miles de escenarios de todo el mundo, pero Flight Unlimited III consigue representar tan bien y de forma tan bella esa parte de los Estados Unidos que merece la pena deleitarse con el nivel de detalle de ciudades como Seattle.

Es una gozada, por ejemplo, ver el nivel de detalle desde el aire del aeropuerto de SeaTac de la ciudad donde nació la música grunge. Más que una simulación parece una foto. Lo dicho, una "pasada" y una maravilla técnica.

La verdad es que aunque Flight Unlimited III es un gran juego, podría mejorar la sensación de vuelo cuando estamos dentro de nuestro avión. Hay aviones que son bastante más difíciles de manejar de lo que sería estrictamente deseable.

Uno de los puntos fuertes de este juego es la variedad de cámaras que ofrece. Ver nuestro vuelo desde fuera de la cabina se convierte en una verdadera gozada gracias al juego de visiones que este juego despliega.

También es amplia y diversa la carta de aviones con los que podemos volar. Los modelos que Flight Unlimited III ofrece son los siguientes: Stemme S10-VT Motorglider, Beechjet 400A, Mooney TLS Bravo, Lake Renegade 270 Seaplane, Cessna 172, Piper Arrow, Muskrat Seaplane, Windhawk Twin, y Fokker triplane. Casi nada...

El truco es...

Flight Unlimited III ofrece 26 tipos diferentes de entrenamiento, y como siempre sucede en estos simuladores, no están aquí puestos por capricho. Por cierto, mucha paciencia para los principiantes.

Calificación

Flight Unlimited III

Pros: Excelentes gráficos de la zona donde se vuela. Interfaz fácil de usar. Muy buenos efectos climáticos. Divertido como pocos simuladores.

Contras: Las instrucciones de vuelo son flojas. Las cabinas podían ser más detalladas. Los escenarios, al regirse al Noroeste de los EEUU, son un poco limitados.

CONCURSO COMPUTER GAMING WORLD

Mortadelo y Filemón

La Máquina Meteoroloca

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

Los personajes más famosos del cómic español vuelven para hacer que te desternilles de la risa. En esta ocasión, Mortadelo, el genio de los disfraces, y Filemón, su "inteligente" jefe, tendrán que dar caza y captura a la denominada "máquina meteoroloca", un extraño ingenio mecánico que hace variar el tiempo a su voluntad.

Si te gustan estos divertidos personajes y también las aventuras gráficas, tienes la gran oportunidad de conseguir uno de los 25 juegos que regalamos. Para ello, solo tienes que responder a la sencilla pregunta que te formulamos.

Si queréis participar, sólo tenéis que mandar el cupón adjunto debidamente cumplimentado. De entre todas las respuestas correctas saldrán los afortunados ganadores.

¿CÓMO SE LLAMA LA ANTERIOR AVENTURA DE ESTOS PERSONAJES PUBLICADA POR ZETA MULTIMEDIA?

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. *Redacción.* C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

MORTADELO

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Mortadelo")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 25, que conseguirán uno de los juegos. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Abril de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Marzo de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Abril de 2000, publicándose el resultado en el número 54, correspondiente a Mayo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 25 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO GP500 PUBLICADO EN EL Nº 50 DE CGW SON:

ALBERTO MANZANO BURGOS ..... ZAMORA
ANGEL MARIA MUÑOZ MERINO ..... VALLADOLID
MANUEL USO MONFERRER ..... CASTELLON
ALBERTO FERNANDEZ MARTINEZ ..... HORMILLA (LA RIOJA)
HECTOR PASTOR ANDRES ..... GRANADA
MARCOS ROBLEDO AUTHERS ..... OVIEDO (ASTURIAS)
TOMAS ORTIZ CANO ..... MADRID
JOSE GARCIA GOMEZ ..... CARTAGENA (MURCIA)
JAVIER MALLEN LAFUENTE ..... TERUEL
JOSE LUIS SANTOS ARGAÑIN ..... CARBELLINO DE SAYAGO (ZAMORA)
TONI VAZQUEZ CASTILLO ..... SAN PEDRO DEL PINATAR (MURCIA)
Mª DE LOS ANGELES REINA ANTON ..... ELCHE (ALICANTE)
CARMEN JULIA REGALADO REGALADO ..... SANTA URSULA (TENERIFE)
JUAN S. PUERMA CORTES ..... LAHIGUERA (JAEN)
RAFAEL CORDOBA RIVERA ..... BADAJOZ
JAVIER AVILA SIERRA ..... MANRESA (BARCELONA)
FERNANDO JOSE ROCA MANZANO ..... BARCELONA
JOSEBA DE BLAS BILBAO ..... BILBAO (VIZCAYA)
JORGE FELIX PEIRON MAZAS ..... BALAGUER (LLEIDA)
RUBEN MEJIAS MIRON ..... BADAJOZ
ANGEL CARPINTERO DURAN ..... BENAGUASIL (VALENCIA)
ISRAEL BALONGO ORTIZ ..... HUELVA
JESUS Mª LOPEZ ALVAREZ ..... SESTAO (VIZCAYA)
ELOI BOROMAT MAGRE ..... CREIXELL (TARRAGONA)
JAVIER BORONAT GALLEGO ..... ALCOY (ALICANTE)

LOS GANADORES DE LOS 9 JUEGOS "SHELLSHOCK" DEL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 50 DE CGW SON:

JOAQUIN ABENZO BERDEJO ..... BARCELONA
SERGIO ARAGON GRANADO ..... AZUTAN (TOLEDO)
ELIAS DEL SOLAR ROSALES ..... MARIN (PONTEVEDRA)
JESUS ESPINAR AMATE ..... MALAGA
SERGIO LINARES HURTADO ..... MADRID
OSCAR RUBEN CONESA NOGUERA ..... CARTAGENA (MURCIA)
ADRIAN ZARZA GARCIA ..... BILBAO (VIZCAYA)
OSCAR PLO SERRANO ..... CORONA (ZARAGOZA)
JOSE MIGUEL ALCANTARA COLON ..... CADIZ

LOS 5 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO RALLY CHAMPIONSHIP PUBLICADO EN EL Nº 50 DE CGW SON PARA:

JUAN CARLOS GILA SANCHEZ ..... MADRID
FERNANDO CEBOLLA TALENS ..... PULIÑA DE JUCAR (VALENCIA)
LANDER ZABALETA EROSTARBE ..... LEGAZPI (GIPUZKOA)
JOAQUIN LOPEZ-PRECIADO ..... MADRID
PEDRO CREAMDES LOPEZ ..... ASPE (ALICANTE)

Y LA SOUND BLASTER Y EL GAME PAD DE CREATIVE DEL MISMO CONCURSO SON PARA:

SOTERO JESUS ALVAREZ BRIONES ..... SEVILLA

COMPUTER GAMING WORLD

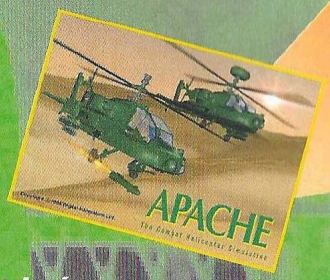
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de
5 JUEGOS "APACHE LONGBOW"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



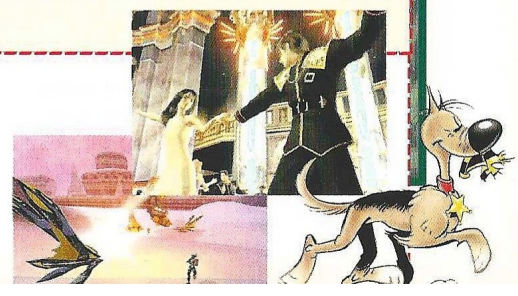
COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos ..... Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....



Especial Top Secret

¿Quién dijo trampa?

Mientras algunos juegos son inverosiblemente difíciles, otros, reconozcámoslo, son bastante más sencillos, y es de auténticos negados recurrir a los trucos. CGW aprecia por igual a todos sus lectores, así que aquí tenéis trucos para cubrir todas las necesidades.

STAR TREK: HIDDEN EVIL

Curiosamente, no es necesario activar ninguna consola. Basta con teclear durante el juego:

kirk	salud ilimitada.
spock	pasas al siguiente nivel.
bones	añades el Hypospray para el inventario.
scotty	obtienes todas las llaves y tarjetas.

AGE OF WONDERS

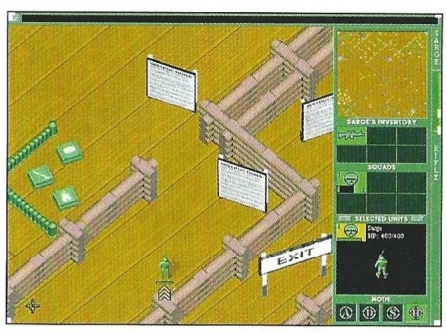
Este es de los difíciles, así que no te sientas mal por recurrir a estos códigos. Para usar los trucos debes modificar el enlace directo al juego de tu escritorio. La ruta puede variar, pero un ejemplo puede ser "C:\Age of Wonders\aow.exe" beatrix. Durante una partida en curso pulsa CTRL+SHIFT+C y activa la consola (un sonido te lo indicará). Teclea:

gold	1000 piezas de oro.
mana	1000 cristales de mana.
explore	desaparece la niebla.
spells	investiga todos los hechizos.
win	completas el nivel.
lose	pierdes el nivel.
freemove	desplazamiento libre.
towns	propiedad de todas las ciudades independientes.

ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Durante el juego, pulsa DEL y teclea "!throw me a frickin bone here" para activar los trucos. Vuelve a pulsar DEL y escribe uno de los siguientes códigos:

!captain scarlet	modo Dios.
!full monty	modo Dios más "items"
!stay frosty	Sarge obtiene un campo de fuerza.
!henry	obtienes 30 sprays insecticidas
!harsh language	obtienes 20 Fly Swatters.
!here´s a lockpick...	obtienes napalm ilimitado.
!mib	Sarge obtiene un rifle laser.
!this one goes to eleven	obtienes 3 ataques Napalm.
!scotty	obtienes 3 unidades de refuerzo.
!hey stifler	obtienes pegamento ilimitado.
!one time...	obtienes 3 Baseballs.
!spiny norman	obtienes 3 minas.
!let me down	la salud de Sarge se reduce a casi cero.
!pump me up	Sarge obtiene una inyección de esteroides.
!rate me	muestra FPS
!roody-pooh	obtienes ataques aéreos ilimitados.
!the meek	pierdes el nivel.
!cut to the chase	ganas el nivel.
!Halloween	transforma las tropas enemigas en zombis.
!time for bed	pierdes el nivel.
!mona lisa	obtienes "item" al azar
!florence	obtienes kits médicos ilimitados.
!johnny ricco	obtienes 3 paracaidistas.
!peep show	obtienes 3 Recons.
!heavenly glory	obtienes 3 ataques aéreos.
!yippee!!!	obtienes rifle francotirador.
!penny	obtienes M80´s ilimitados.
!hey dante	aerosol ilimitado.
!the sun	Magnifying Glass ilimitado.
!whistle and flute	Sarge obtiene una Flak-Jacket.
!i woke up this morning	obtienes nueve disfraces azules.
!no sun block	obtienes 9 disfraces tan
!incognito	obtienes 9 disfraces grises.
!i got two words for ya...	obtienes un MineSweeper
!haunt haunt haunt!	obtienes 10 explosivos.
¡sprinkles	obtienes 30 minas.
!i like to keep this handy	obtienes bazookas ilimitados.
!patty melt	obtienes lanzallamas ilimitado.
!you want some	obtienes granadas ilimitadas.
!discoinferno	Sarge envuelto en llamas (no le daña)
!disco is dead	extingue el fuego de Sarge.
!no one expects	convocas una horda de tropes enemigas.
!italian job	provoca explosión a tu alrededor.
!its dark	esconde todas las tropas enemigas en el minimapa.
!door	tele transporta Sarge donde señala el cursor.

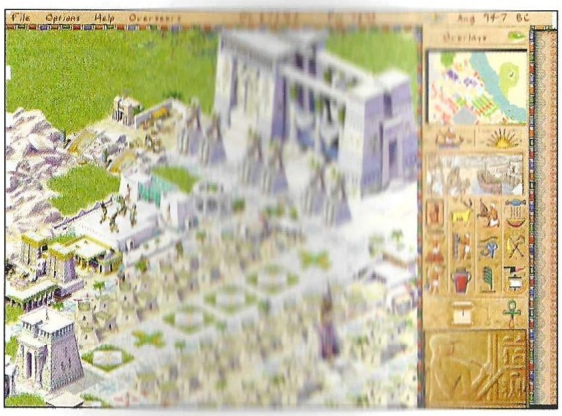


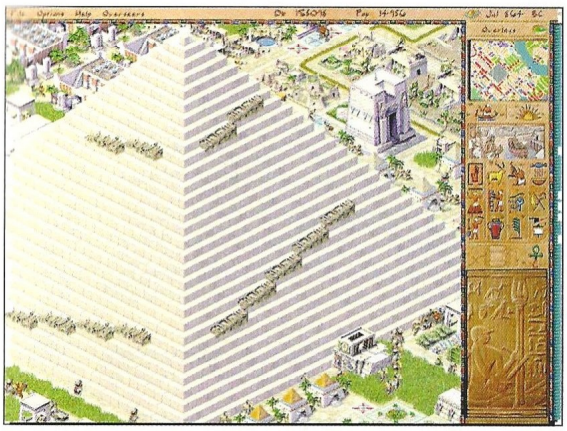
!there is no spoon revela los enemigos en el mapa.
!hello neo láser heavy.

FARAON

Con el explorador de Windows localiza el archivo Pharaoh_Model_Normal.txt. Haz clic derecho sobre él y escoge Propiedades. Desactiva la casilla "sólo lectura" y acepta. Ahora, abre el archivo con el Word Notepad de Windows, lee las instrucciones y edita lo que quieras. Guárdalo y vuelve a activar la casilla "sólo lectura" antes de jugar. Si lo que necesitas son trucos más tradicionales, pulsa durante el juego CTRL+ALT+SHIFT+C y teclea:

Pharaohs Tomb ganas y pasas al siguiente nivel.
Fury of Seth Seth se enfurece y destruye las naves militares.
Treasure Chest ganas 1000 debens.
mockattack1 el ejército enemigo te ataca por tierra.
mockattack2 el ejército enemigo te ataca por mar.
Bountyla la siguiente inundación será mejor de lo esperado. Para que funcione, Osiris debe ser venerado en la ciudad.
Mummys curse la siguiente inundación será peor de lo esperado. Para que funcione, Osiris debe ser adorado.
Pharaohs Glory aumenta en un 50% la cantidad que la ciudad debe exportar en una año. Para que funcione, Ra debe ser adorado.
Bird of Prey los socios de la ciudad comercian menos durante un año. Para ello, Ra debe ser venerado.





Supreme Craftsman llenar por completo un almacén. Ptha debe ser adorado.
Noble Djedse consigue el máximo de materias primas. Ptha debe ser adorado.
Typhonian Relief protege a los soldados enviados a tierras lejanas. Para que funcione Seth debe ser venerado.
Seth Strikes destruye la mejor compañía de la ciudad y su fuerte. Seth debe ser adorado.
Cat Niplos bazares se llenan de bienes. Bast, adorado.
Kitty Litter desencadena una plaga. Bast debe ser adorado.

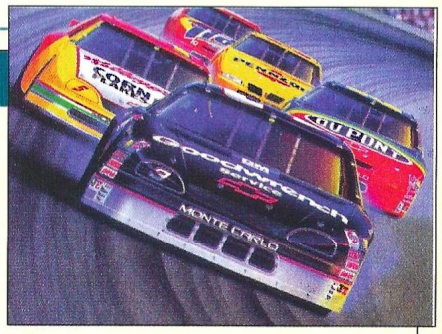
HYPE: THE TIME QUEST

Aquí tampoco es necesario activar la consola de trucos. Durante el juego, basta con teclear uno de los siguientes códigos para disfrutar de las ventajas que nos ofrecen:

leben vida al completo.
druidik poder mágico al completo.
protek restaurar escudo.
frik obtienes de 1 a 99 Plastyks.
littletroll restaura vida en descanso.
littlegogoud restaura magia en descanso.
youngelf +10 flechas azules.
oldef +10 flechas rojas.
grolot +1 de todo en el inventario.
toutundefi destruye escudo.
tunnel cambia cámara.
pouletfrit añade botas al inventario.

CD's.....52

CD 1 El juego



NASCAR RACING 2

Este mes Computer Gaming World te regala Nascar Racing 2, la segunda entrega de uno de los más apasionantes simuladores de carreras. Este tipo de competiciones gozan de una gran popularidad en los E.E.U.U., debido en su mayor parte a la ingente cantidad de colisiones que se pueden presenciar en una carrera. Los pedazos de los coches rozan al público constantemente, pero eso les gusta aún más. Ahora, gracias a CGW, tendrás la posibilidad de conducir uno de estos potentes vehículos hasta conseguir la victoria. ¡No pierdas esta gran oportunidad!

REQUISITOS MÍNIMOS: MS-DOS 5.0 o Windows 95/98, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 2X, ratón, tarjeta de sonido (SoundBlaster o compatible)

INSTALACION Y EJECUCION: La instalación desde Windows 95/98 se realiza automáticamente, de lo contrario, entra en la unidad de CD-ROM y ejecuta el archivo Install.exe para instalarlo. También se puede instalar desde MS-DOS. Una vez instalado, podrás seleccionarlo en la barra de Inicio o en la carpeta que lo hayas instalado.

CONTROLES: El juego se puede controlar mediante teclado o joystick. En las opciones podrás elegir el tipo de control que más se adapte a tus necesidades. Podrás seleccionar si quieres un cambio de marchas manual o automático.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TÉCNICO:
NASCAR RACING 2 funciona desde Windows 95/98 y desde MS-DOS.
Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

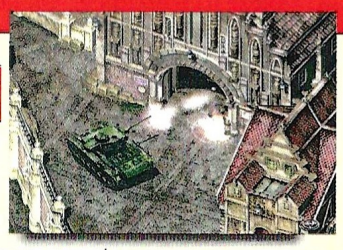
CD 2 VIDEOS

LA PRISION

Para ejecutar el video tan sólo tienes que realizar un doble "clic" en Video1.mpg

COMMANDOS 2

Ejecuta el vídeo haciendo un doble "clic" en COMMANDOS_2_FINAL_EXP



CD 2 UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 7

CARPETA: DIRECTX7 **INSTALACIÓN:** DX70spa.EXE
Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

***Requisitos mínimos:* todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación**

ARMY MEN AIR TACTICS

REQUISITOS: Pentium-133, 32 Mb de RAM, SVGA compatible DirectX7
CARPETA: ArmyMen
INSTALACIÓN: Amatdemo.exe
CONTROLES: Controla el helicóptero con el ratón

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

REQUISITOS: Pentium-166, 32 MB RAM, SVGA, DirectX7
CARPETA: Crusaders
INSTALACIÓN: cmm_full.exe
CONTROLES: El juego se controla con el ratón y con algunas teclas que podrás ver en las opciones.

SUPREME SNOWBOARDING

REQUISITOS: Pentium-233, 64 MB de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Supreme
INSTALACIÓN: SSB_Setup.exe.exe
CONTROLES: Con los cursores moverás a tu deportista y con CTRL saltarás

CODENAME EAGLE

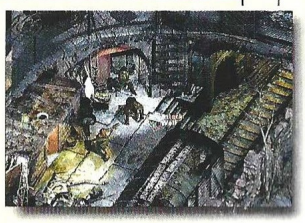
REQUISITOS: Pentium-200, 16 MB de RAM, ratón
CARPETA: Eagle
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Accede a las opciones para configurar los controles

FORD RACING

REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB de RAM, DirectX7, Aceleradora 3D
CARPETA: Ford
INSTALACIÓN: FordRace.exe
CONTROLES: Mueve el coche con ayuda de los cursores

GORKY 17

REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB de RAM, SVGA
CARPETA: Gorky
INSTALACIÓN: Gorky17 Englishdemo.exe
CONTROLES: Mediante el ratón moverás a tus soldados



PANDA PLATINUM

Aquí tenéis la actualización correspondiente de Panda Platinum versión 6.0. Con esta versión shareware podréis mantener vuestro equipo libre de todo tipo de virus. Cada mes una nueva actualización.

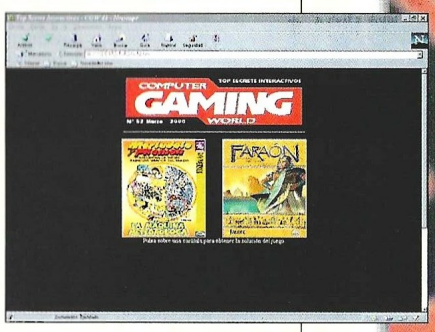
TOP SECRETS Interactivos

GUIAS COMPLETAS PARA MORTADELO Y FILEMÓN: LA MÁQUINA METEOROLOCA Y FARAÓN

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI52 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-52. Pulsa sobre las carátulas para acceder a la solución que quieras ver. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Silver	Infogrames
2	Sanitarium	Erbe
3	Outcast	Infogrames
4	Grim Fandango	Electronic Arts
5	Blade Runner	Dinamic

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Anno 1602	Infogrames
3	Age of Empires	Microsoft
4	Civilization CTP	Proein
5	Commandos MADD	Proein

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider III	Proein
2	Half-Life	Havas
3	Unreal	Friendware
4	Resident Evil 2	Virgin
5	Kingpin	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 99	Electronic Arts
2	PC Fútbol 7.0	Dinamic
3	FIFA 2000	Electronic Arts
4	Fútbol Int. 2000	Microsoft
5	PC Fútbol 2000	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

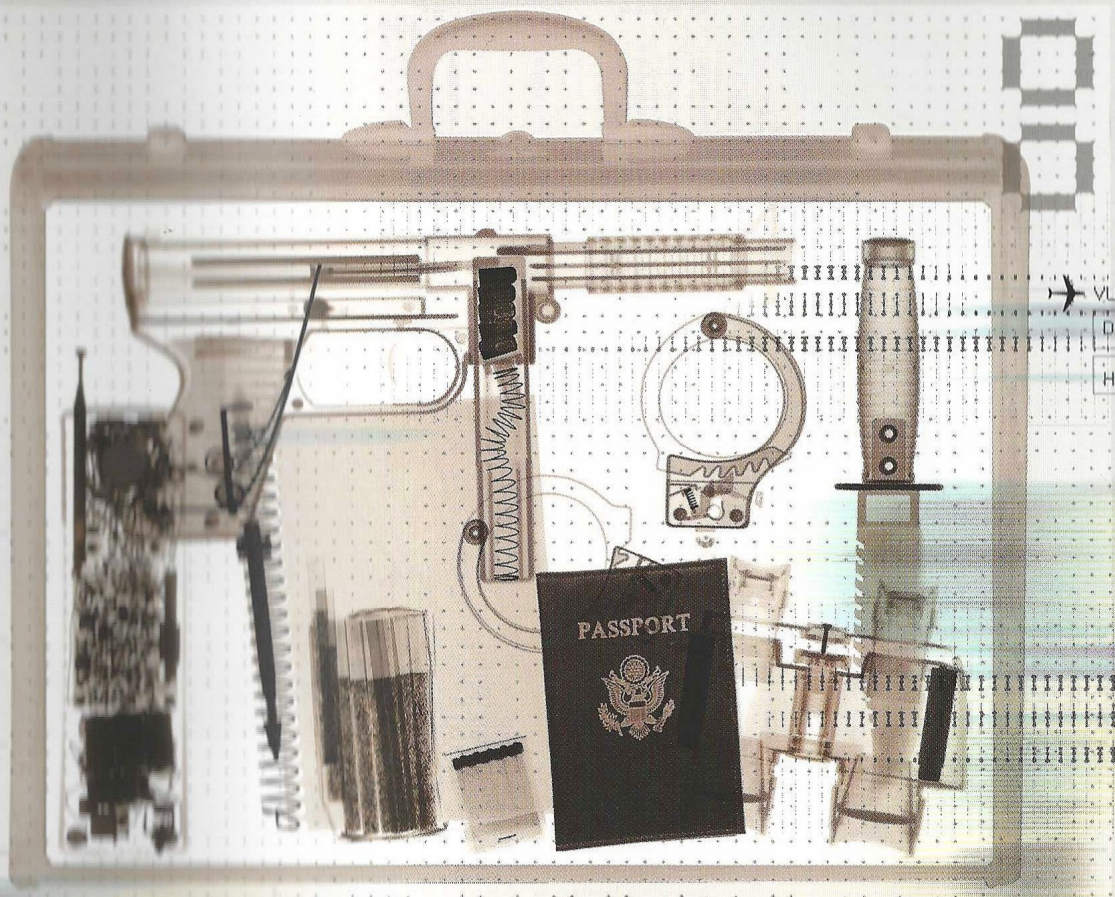
1	GP 500	Proein
2	Rally Championship	Friendware
3	Flight Simulator 2000	Microsoft
4	Flanker 2.0	Proein
5	TOCA 2	Proein

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider III	Proein	ACC.
2	Half-Life	Havas	ACC.
3	Unreal	Friendware	ACC.
4	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
5	Commandos	Proein	EST.
6	Kingpin	Proein	ACC.
7	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
8	Anno 1602	Infogrames	EST.
9	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
10	Age of Empires	Microsoft	EST.
11	Quake II	Proein	ACC.
12	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
13	Silver	Infogrames	AV/R.
14	Sanitarium	Erbe	AV/R.
15	Outcast	Infogrames	AV/R.
16	Civilization: CTP	Proein	EST.
17	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
18	Shadowman	Acclaim	ACC.
19	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
20	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
21	GP 500	Proein	SIM.
22	Commandos: MADD	Proein	EST.
23	Drakan	Virgin	ACC.
24	Starcraft	Havas	EST.
25	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
26	Age of Empires II	Microsoft	EST.
27	Civilization II	Proein	EST.
28	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
29	Tomb Raider II	Proein	ACC.
30	Atlantis II	Friendware	AV/R.
31	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
32	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
33	Warcraft II	Havas	EST.
34	TrickStyle	Acclaim	ACC.
35	Diablo	Havas	AV/R.
36	Nocturne	Proein	ACC.
37	Sega Rally 2	Dinamic	ACC.
38	Fútbol Internacional 2000	Microsoft	DEP.
39	Unreal Tournament	GT Interactive	ACC.
40	Doom II	Friendware	ACC.
41	Tomb Raider IV: TLR	Proein	ACC.
42	Discworld Noir	Virgin	AV/R.
43	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
44	Aztecas	Friendware	AV/R.
45	Traitors gate	Fx Interactive	AV/R.
46	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
47	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
48	Gabriel Knight III	Havas	AV/R.
49	The Chosen: Blood II	Virgin	ACC.
50	Radical Drive	Dinamic	ACC.

▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

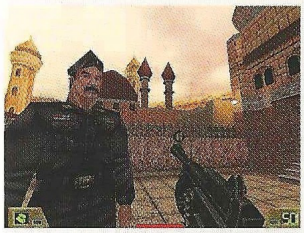
algunas negociaciones requieren más que un apretón de manos



■ ejecutando proceso de escaneo.....
nivel de seguridad COV9.....
.....traneparencia garantizada

30 misiones reales distribuidas en cinco continentes; además de un innovador modo multijugador.

Motor de aceleración 3D de Quake II con sistema GHOUL de renderizado que aporta un detalle sin precedentes y gran jugabilidad.



Historia conducida por un guión con armas, enemigos y escenarios ultrarrealistas.

SOLDIER OF FORTUNE®

ACTIVISION.

www.ravensoft.com

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Soldier of Fortune® ©1999 Activision, Inc. Desarrollado por Raven Software Corporation. Publicado y distribuido por Activision, Inc. Activision ® es una marca registrada de Activision, Inc. Soldier of Fortune® es una marca registrada de Omega Group, Ltd. Este producto contiene tecnología de software licenciada de Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas y nombres comerciales son de sus respectivos propietarios.

"PlayStation" y PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Sólo echarás en falta la moneda...

Gráficos de alta resolución ı Hasta diez bolas en juego simultáneamente ı El mejor reglamento de todos los tiempos
Sonido y efectos en Dolby Surround™ ı Área de juego variable ı Pantalla con matriz de puntos animada a todo color
Modelos físicos más reales en mandos y bolas ı Control total del juego: 5 niveles de dificultad, bolas por partida, número de avisos por falta, nivel de puntuación... ı Control total sobre los parámetros físicos del juego: desnivel y desgaste de la mesa, fuerza de los mandos...

PRO·PINBALL
FANTASTIC JOURNEY

Por sólo 3.995 PTAS. 24€

2 PC-CDROM Windows™95/98

PlayStation™

empire INTERACTIVE

Disponible también en doble CD para PlayStation™ por 7.990 Ptas.

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA